DOIS NOVOS GAMES YU-GI-OH! (GC e GBA)

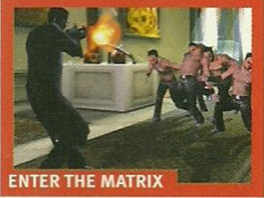
DETONADOS: POKÉMON RUBY & SAPPHIRE / ZELDA: THE WIND WAKER (final)

Nintendo®





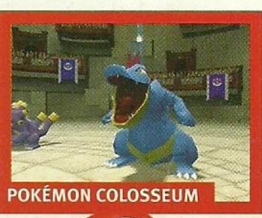



ENTER THE MATRIX

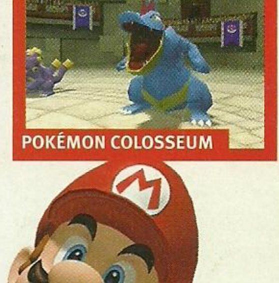

STAR FOX 2

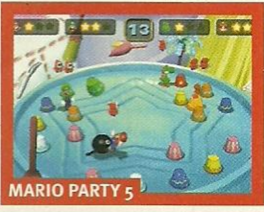


F-ZERO GX


POKÉMON COLOSSEUM


THE LEGEND OF ZELDA: TETRA'S TRACKERS




MARIO PARTY 5

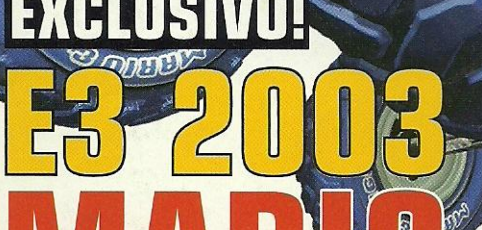

POKÉMON CHANNEL

METROID: ZERO MISSION


FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES


SONIC HEROES

GEIST



EXCLUSIVO!

E3 2003
MARIO KART



LIDERA A INVASÃO DE GAMES NINTENDO!

ESTIVEMOS LÁ E CONTAMOS TUDO O QUE VIMOS NA FEIRA


ROGUE SQUADRON 3: REBEL STRIKE

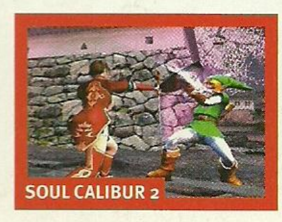

Junho/2003
R$ 6,50
www.nintendoworld.com.br


58


9 771516 189008 00058



VIEWTIFUL JOE


SOUL CALIBUR 2


METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES


WARIO WORLD

PIKMIN 2

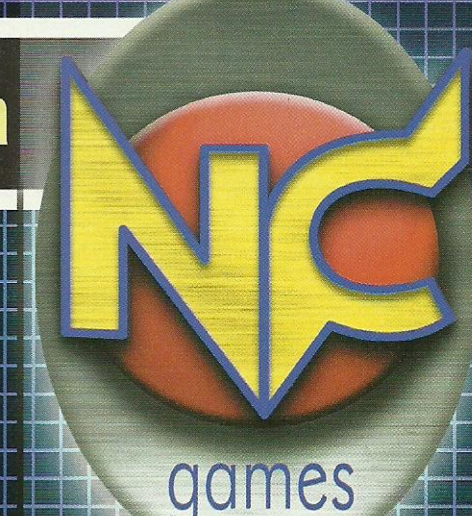
Sabe aqueles lançamentos que estão na revista?

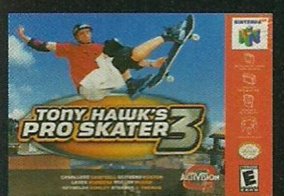


Acessórios

Os últimos lançamentos para todos os consoles

Você encontra todos aqui na





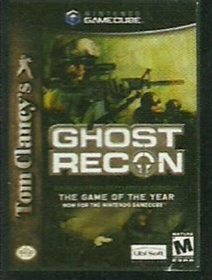
Tony Hawk Pro Skater 3



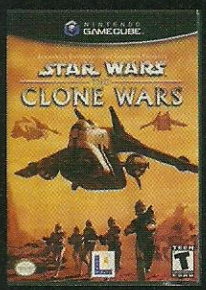
Cooker's Bad Fur Day



Donald Duck – Goin' Quakers



Tom Clancy's
Ghost Recon



Star Wars
The Clone Wars





Zelda
The Wind Waker

The Sims



Kirby – Nightmare
In Dream Land



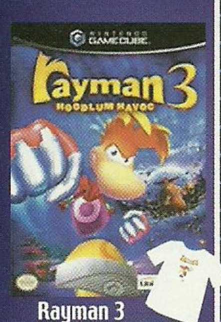
Lunar Legend





Na compra destes jogos você ganha uma camiseta oficial.

oferta válida por tempo limitado.



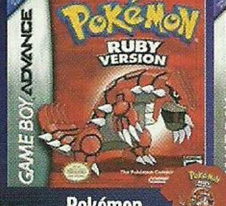
Rayman 3



The Legend Of Zelda
A Link to the Past



Digimon – Battle Spirit



Pokémon
Ruby Version



Pokémon
Sapphire Version

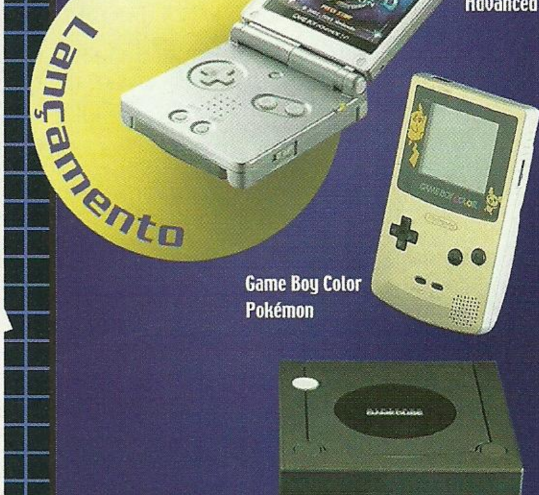
Games

Todos os jogos para todos os consoles

Pagamento em até 6x

Aceitamos todos os cartões de crédito

Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.



Game Boy Advanced SP

Game Boy Color Pokémon



Game Cube

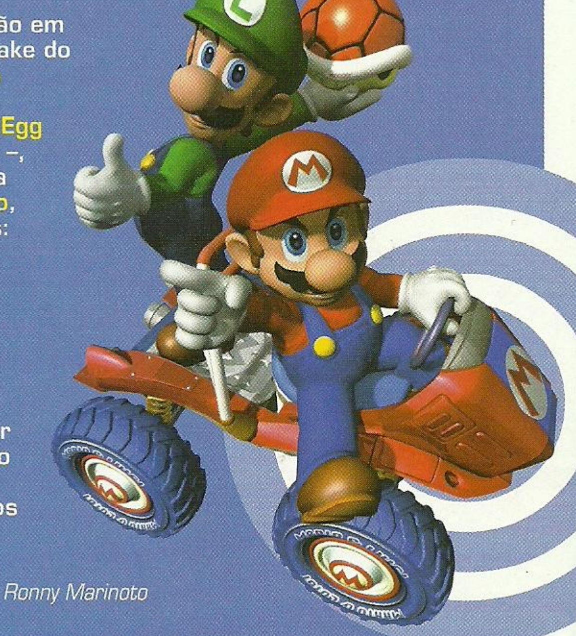
Ligue agora

11 6236-1157

EDITORIAL

E3 é sinônimo de festa. A festa dos videogames, que não seria nada sem convidados ilustres. Este ano, a Nintendo diversificou sua lista e apresentou, além de títulos próprios, games de empresas parceiras como seus maiores destaques. Jogos sensacionais para GameCube como Prince of Persia: The Sands of Time – um clássico que retorna em uma versão alucinante, de verdade –, Mario Kart: Double Dash!! – com mudanças extraordinárias no sistema de jogo e estreando a conexão em rede local do Cube –, Metal Gear Solid: The Twin Snakes – um remake do espetacular game de espionagem da Konami –, Star Wars – Rogue Squadron 3: Rebel Strike – com a simulação perfeita de diversas passagens do épico cinematográfico –, Billy Hatcher and the Giant Egg – um novo e divertido game de aventura com a assinatura da Sega –, Final Fantasy: Crystal Chronicles – RPG exclusivo para o console da Nintendo. E o que dizer dos novos games Pokémon, Metroid, Mario, Zelda, F-Zero e Star Fox? Os títulos de GBA não deixam por menos: Fire Emblem, Advance Wars 2, Sword of Mana, Final Fantasy Tactics, Mario e Luigi, Super Mario Advance 4, Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire, Mario & Donkey, Metroid: Zero Mission, Mega Man Zero 2, Boktai e Tartarugas Ninja só para falar de uma dúzia deles. Simplesmente matadores!

E há quem diga que a Nintendo não foi tão bem nesta edição da feira. Somente um alienado do universo dos games não enxerga tamanha força e capacidade. Claro que seria difícil para qualquer empresa repetir a seleção de games apresentados pela Nintendo no ano passado. Os Giants of Nintendo! Mas os planos para o futuro estão traçados e vale muito a tradição de mais de 20 anos produzindo videogames. Ser nintendista é amar e respeitar o mundo dos games!



Ronny Marinoto

ÍNDICE



Número 58 — Junho/2003

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01539-020
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

N-MAIL

Da-lhe E3! A festa dos videogames movimentou o Convention Center, olhos com os lançamentos futuros para os consoles Nintendo. Claro anúncios de 2002, mas entenda que é preciso muito tempo para

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Três dias de festa na E3 2003. A Nintendo surpreende os gamemaníacos ao revelar títulos como Metroid: Zero Mission, Pokémon Colosseum, Mario e Luigi, Zelda: Tetra's Trackers, Metal Gear Solid: The Twin Snakes e muitas outras pérolas para GameCube e Game Boy Advance.
Nenhum novo grande game do Mario ou Link foram anunciados na feira. Mas a Nintendo, como sempre, tem algumas cartas na manga.
Dois novos títulos Yu-Gi-Oh! anunciados para consoles Nintendo. Viva os Duelos de Monstros! Konami Rules!
Um e-mail pedindo para que agente faça mais jogos de corrida para o Game Boy e para o Nintendo 64. O cara tá achando que o Shigero Miyamoto trabalha na redação da Nintendo World.
500 ou mais e-mails da galera do Fórum. Nossa comunidade é superparticipativa!
Um único presente de Páscoa para a redação. Valeu Douglas!

Vão-se os anéis

Boa tarde, senhor que responde aos e-mails, que prefere se esconder nas trevas e seu nome não revelar. Quem lhe fala é Túrin Turambar, filho de Húrin, o Adanedhel de Nargothrond, Agarwaen em Nargothrond, Neithan dentro do cinturão de Melian, Gorthol entre os homens de Dor-Cúarthol. Ao ler a edição 52, percebi alguns erros...
1 - Bilbo, em sua viagem com a companhia de Thorin Escudo-de-Carvalho, formada por treze dos Naugrim que outrora habitaram a Montanha Solitária, não foi para a Montanha da Perdição, onde Sauron forjou o Um Anel. Ele vai para a Montanha Solitária, para RECUPERAR, e não roubar o tesouro de Smaug, o Magnífico. O tesouro fora roubado dos Naugrim pelo dragão.
2 - Se o jogo "The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring" foi lançado em setembro de 2002, por que estava na parte de "preview"?

Putz... como é mesmo o seu nome? Filho de quem? Neto de quem? Entre os homens com dor onde? Quanta confusão...
1- Parece que você afirma isso com muita convicção. Das duas, uma: ou você é um senhor especialista em O Senhor dos Anéis ou é um tremendo de um mentiroso. Como eu não tenho certeza de nenhuma das alternativas, reservo-me o direito de não opinar.
2- Colocamos esse game naquela seção simplesmente para manter uma coerência com os filmes e livros.

Potter sem óculos

Eu sou assinante da **NW** há muito tempo e queria dizer que a nova sessão,a "SPOTLIGHT", foi uma ótima idéia. A revista já era boa e agora ficou melhor. Esses dias, comprei **Harry Potter e a Câmara Secreta**, para GameCube. Achei muito divertido, mas um pouco difícil. Não consigo pegar todas as figurinhas dos bruxos de jeito nenhum, por isso, quero pedir o detonado do jogo. Também quero dizer que gostei muito da reportagem sobre o "GBA SP" e fiquei morrendo de vontade de ter um.

Paulo F. V. Marques
Dourados/MS

Eu também gostei muito do GBA SP. Lindão, hein! Eram tantos games de Harry Potter que tivemos que escolher um deles para detonar, e o sorteado foi a versão de GBA (edição 54). Quem sabe possamos juntar os ingredientes para mais um feitiço de multiplicação das páginas e façamos a sua estratégia nos próximos meses.

Apressado come cru

Acompanho a **NW** desde o lançamento, quando eu possuía apenas o SNES, que depois se tornou N64 e, logo, o estupendo NGC. Então, pensei comigo mesmo: "Pô, eu compro este raio desta revista desde o seu 1° dia de existência, e nunca mandei nenhuma carta pra redação! Tipo assim, vou deixar de ser frouxo e vou logo escrever uma!" Agora, só falta encontrar um assunto. GBA SP? Não, já sei tudo sobre ele. GameCube 2? Não, não quero me martirizar. Hmmm... Ah! Acabei de lembrar que quando comprei **Metroid Prime**, fiquei tão bobo com a "maravilhosidade" do game, que demorei umas 18 horas e pouco para terminá-lo. Então, decidi terminá-lo novamente, só que dessa vez, no planeta Terra (na primeira vez, eu o jogava como se estivesse nas nuvens, de tão bom que é o game). Comprei a **NW** 53 e vi que, por obra de Deus, vocês estavam detonando **MP!** Então, segui o detonado, mas quase tive um treco, quando percebi que, no momento em que deveria seguir para o elevador que leva até Magmoor Caverns North (onde tem a lava), vi que, por obra do demônio, a continuação se daria somente na próxima edição!!! GRRR!!! Por pouco, não peguei a revista e a joguei no lixo! Então, resolvi ser paciente... "Esperarei com calma a próxima edição..." Comprei a nº 54 e, no mesmo dia, a revista estava um caco, de tanto amassá-la por causa continuação! A mulher da banca onde eu compro a **NW** ameaçou fechar e se internar num sanatório se eu perguntasse mais uma vez "Moça, já chegou a Nintendo World nº 55?" Finalmente, assim que chegou a revista ela fez o favor de ligar para minha casa e me avisar. Três minutos e eu já estava na banca. Quando terminei o game no mesmo dia, lembrei-me de uma coisa engraçada... Na edição 54, saiu a carta daquele molequinho de 12 anos detonando o Trivella, dizendo que ele não sabia jogar direito... Quiá, quiá, quiá... eu quase tive um ataque de riso quando li isso... onde já se viu, um entojado que mal saiu das fraldas querendo ensinar o nosso Trivella a jogar? Quiá, quiá, quiá...

Glaydson S. G.
Betim/MG

E não vale a pena demorar bastante pra terminar um jogo quando ele é bom de verdade? É a mesma coisa com comida. Se você comer arroz e feijão todo dia, vai chegar uma hora que vai comer tão rápido que nem vai sentir o sabor do prato. Mas aí quando vem aquela lasanha ao forno com um monte de molho de quatro queijos escorrendo pelos cantos, o gostoso é demorar bastante em cada garfada, sentindo a massa derreter dentro da sua boca e pensando em repetir o prato.
Você fez a mesma coisa com Metroid Prime, **Glaydson. E todo mundo que realmente aprecia a arte de jogar videogames, segue pela mesma estrada. Pra você ter uma idéia, tem gente aqui na redação que ainda não jogou** MP **até o final porque a disputa para ver quem leva a Samus pra casa no fim de semana sempre foi muito acirrada e ninguém quer jogar esse game de uma maneira que ele não merece ser jogado, ou seja, sem degustar cada pedacinho. Agora a história vai se repetir com** The Wind Waker**... Opa! Peraí!! Nem vem que o Link vai pra minha casa hoje!**

GBA voador

Voces já viram o novo clipe do Foo Fighters ("Times Like These")? É um absurdo! Logo no começo, uma japinha, sem se importar nem um pouco com seu GBA, simplesmente o atira de uma ponte para acertar a banda e, além do mais, nem acerta! Com tanta gente necessitando de um GBA e essa menina destrói o seu para acertar o vocalista que canta tão bem e é tão gente boa. Que feio, menina!

Rafael Mathias
São Gonçalo/RJ

Que feio digo eu! Não sou o fã número dos Foo Fighters, mas também não daria uma GBzada na cara deles. Se fosse o N´Sync, o Backstreet Boys ou o MC Serginho junto com a Lacraia, o sacrifício até valeria a pena. Se bem que no caso desses caras, era até melhor dar uma tijolada com um Xbox neles que é para os vagabundos

ATENÇÃO! NOVO ENDEREÇO:
Envie sua carta para: Revista Nintendo World - Rua Simão Dias da Fonseca, 93 - CEP: 01539-020 - São Paulo/SP
Não deixe de escrever N-MAIL no envelope.

em Los Angeles, e as empresas encheram nossos que seria difícil repetir o impacto causado pelos renovar as tecnologias de desenvolvimento.

pararem de vez de insultar nossos ouvidos. Minha egüinha pocotó?!?! Ahhh, dá licença! Isso sim é atraso de vida. E ainda tem gente que diz que videogame é prejudicial ao desenvolvimento intelectual. Ora, faça-me o favor...

Link X Neo

Sou um leitor fiel da Nintendo World e sempre joguei Nintendo. Desde o Nintendinho, com aquele controle quadrado com dois botões. Sempre gostei dos grandes personagens, como Link e Mario. Mas este mês, tive um grande problema: lá estava eu, com dinheiro pra comprar um jogo e, no balcão...**Legend of Zelda** e **Enter the Matrix**! Putz, fiquei realmente indeciso...Como trair o meu parceiro Link de tantos anos pra comprar um jogo que vai sair em todas as plataformas? Eu pensei.... pensei.... e acabei indo ver **Matrix Reloaded** no mesmo dia. Bom, depois fui obrigado a dar tchau para o Link e comprei **Enter the Matrix.** Devo dizer que nunca gostei tanto de um jogo de tiro na minha vida! E não estou com qualquer remorso. Sei que o Link vai entender. Afinal, quem sabe ele vem se juntar ao time no natal.

Tiago Gama
via e-mail

Fica tranqüilo, Tiago. Lógico que o Link vai entender. Não é nenhuma vergonha perder para um dos maiores lançamentos do ano, ainda mais quando você diz que talvez compre The Wind Waker **no final do ano. E o mais importante: você ficou satisfeito e curtiu muito o produto com o qual gastou seu dinheiro. Isso é o que vale!**

Errata

Na estratégia de Metroid Prime publicada na edição 55, página 36, uma parte do texto foi cortada e nossos leitores ficaram sem saber como agir contra o inimigo Omega Pirate. Aqui está o texto na íntegra:

Ao chegar a Fungal Hall B, repita o esquema do Grapple Beam com os Gliders e acesse uma estação de recarregamento de mísseis no meio da sala. Antes de passar para Quarantine Access B, use o visor térmico para localizar um círculo de pequenos cogumelos com uma expansão de míssil no meio. Jogue uma bomba ali e a expansão é sua. Em Metroid Quarantine B, dê fim aos inimigos e use uma trilha de Spider Ball e o gancho de Grapple Beam do teto para chegar até um terminal que deve ser escaneado para baixar um campo de força. Mande um SuperMíssil em um dos cilindros, que é feito de cordite, e ganhe uma expansão de míssil, gravando seu progresso logo em seguida, na estação de gravação que está ali pertinho. Saia da estação e suba, indo parar em Elite Quarter Access. Use o Plasma Beam para derreter o gelo que impede a passagem para Elite Quarters e aperte os cintos, pois é hora de encarar outra encrenca das grandes.
Omega Pirate é o nome do pilantra que quer amassar o narizinho bonito da Samus. A briga vai ser boa! Mantenha distância do sujeito e trave a mira nele. Utilize qualquer tiro carregado para destruir as partes azuis cobertas de Phazon de seu corpo (Power e Plasma Beam são os melhores). Use o pulo duplo para escapar das ondas de energia que ele solta e tome cuidado para não desperdiçar seus disparos quando a mão dele ficar amarela. Nesse momento, ele é imune aos seus disparos. Quando você destruir todas as partes azuis, Omega Pirate desaparecerá e pedirá ajuda a alguns Troopers. Fique de olho na cor deles e detone-os com suas armas correspondentes. Coloque a visão de raios-X e você verá que o piratão foi para cima de uma das poças de Phazon para recarregar as energias.

CARTADOMÊS

Todo ano é a mesma coisa. Esperamos e esperamos até o mês de maio, quando acontece o fascinante mundo mágico da E3. É lá que as empresas revelam seus maiores lançamentos, as mais aguardadas seqüências, e às vezes, algumas surpresas. E nessa arena, a Nintendo sempre joga muito bem. No ano passado, foi sensacional: **Mario Sunshine**, **Metroid Prime** e **Zelda: The Wind Waker**. Grandes lançamentos, não é mesmo? Mas acontece que todos já esperavam por eles desde o lançamento do GameCube. Será que não está na hora da Big N começar a inovar? Tá certo que **Sunshine** trouxe Mario pela 1ª vez usando um item, **Wind Waker** revolucionou a série Zelda com um Link com cara de Menina Superpoderosa e **Metroid Prime** trouxe Samus em primeira pessoa, mas estou falando de criar novas franquias, que formem novas séries, que façam muito sucesso e tragam muitas outras seqüências. Afinal, acho que daqui a alguns anos, a Nintendo não terá mais o que inventar com suas franquias. Tudo bem que ninguém se cansa de enfrentar mais e mais templos de **Zelda**, ou pegar mais 120 estrelas (ou Shines) em **Mario**. Mas, acontece que a Nintendo vai acabar sendo ultrapassada. E é por isso que temos que valorizar jogos pouco comentados (até pela **NW**, que os ofuscou perto dos três gigantes), e que trazem inovações como **Pikmin** e **Animal Crossing**. Está na hora de virar o jogo, Nintendo! Daqui a pouco, todo mundo vai estar cheio de **Mario, Metroid, Zelda** e **Pokémon**! Eu sou um Nintendista maluco e não consigo mais viver com a Nintendo sendo desvalorizada pelos jogadores. Parece que todos preferem aquela porcaria de GTA aos divertidíssimos jogos com o selo N de qualidade. E se não for nesta E3 que seja na próxima, mas por favor Miyamoto, coloque seus neurônios para funcionar! Quanto aos jogos online, acho que a Nintendo está certa em agir com cautela. Nem todo mundo quer (e nem tem dinheiro) ter trabalho comprando cabos e modem pra jogar online.

Luiz Eduardo

Você disse que é um nintedista maluco, então, mostre que isso é verdade e vista a camisa do seu time! Se alguém fizer pouco caso da Nintendo, defenda-a com unhas e dentes! Assim como nós fazemos aqui em nossas páginas. Até concordo com você que a Nintendo esteve mais forte em edições anteriores da E3, mas não vamos fazer tempestade em copo d´água. Vou citar uma frase sua: "estou falando de criar novas franquias, que formem novas séries, que façam muito sucesso e tragam muitas outras seqüências". Se você quer muitas outras seqüências, por que está reclamando agora que algumas séries ganharam várias seqüências justamente porque alcançaram o status necessário para isso? A Nintendo não pode ignorar a força de suas principais franquias, e é lógico que vai continuar lançando games com suas marcas mais famosas enquanto houver público para isso. E pode crer que ainda tem muita gente que gosta de caras como Mario, Link, Samus e Pikachu. Sem falar que os dois games que segundo você merecem mais atenção, Pikmin e Animal Crossing, **também estão ganhando seqüências. E que tal falarmos de jogos exclusivos para os consoles Nintendo que não são feitos pela Big N? Coisas como** Resident Evil 4, Final Fantasy: Crystal Chronicles, Rebel Strike, Project Number 03 **e vários outros só serão jogados por quem tem um videogame com a marca Nintendo. Opa, quase esqueci... muitos títulos que serão lançados para as principais plataformas terão características esclusivas que tiram vantagem da conectividade entre GC e GBA, que não existe em nenhum outro lugar.**
Então, meu caro nintendista maluco, relaxe e curta seus próximos games porque a Nintendo continua firme e forte na guerra dos games!

VOCÊ MANDA!

Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

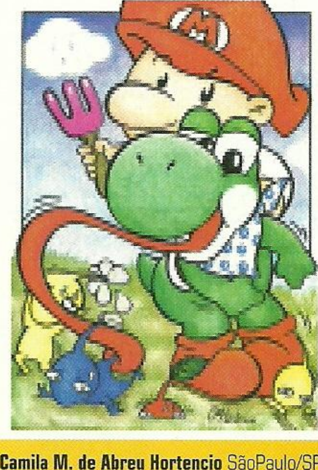
HOTPAINT

Veja os desenhos do mês de maio no endereço **www.nintendoworld.com.br/hotpaint**

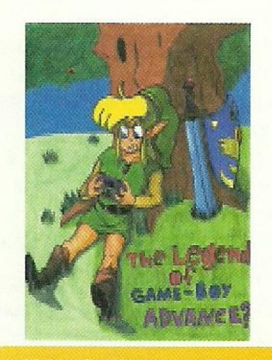
Vencedor

Jardiel Amorim Silva Teresina/PI

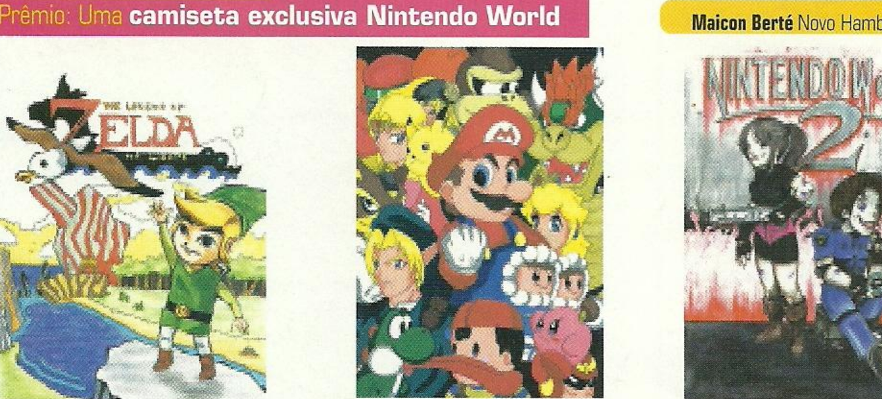
Prêmio: Uma **camiseta exclusiva Nintendo World**



Camila M. de Abreu Hortencio SãoPaulo/SP

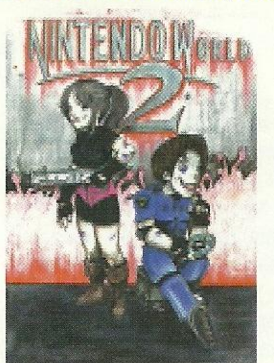


Maicon Berté Novo Hamburgo/RS



Thomás Gaze Debeus Guarujá/SP

Sabrina Y. Tonooka São Joaquim/SC



Diego Leonardo Capelari Cambé/PR





Érick Santos Garcia Curitibanos/SC



Marcos A. Follador Bento Gonçalves/RS



Evoldo Marques Cardoso Sumaré/SP

Regulamento

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World Hot Paint
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP: 01539-020
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis.

Boa sorte!



CONRAD EDITORA

Nintendo World

CONSELHO EXECUTIVO
André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos

REDAÇÃO
Diretora de Redação
Noelly Russo

Editor Executivo
Renato Villegas

Editor
Ronny Marinoto

Editor Assistente
Eric Araki

Designer
Luiz Gustavo Bacan

Revisora
Andréa Aguiar

Colaboradores
Alex Figueiredo, Bruno Arruda, Eduardo Trivella, Felipe Azevedo, Fábio Santana, Flávia Gasi, Ivan Cordon, Nicolas T. de Souza, Orlando Ortiz, Pablo Miyazawa, Renato Siqueira, (textos), Ana Franco, Bianca S. Di Thomazo, Eurico Kenji Sakamoto, Robson Teixeira e Kelven Frank (arte)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor
Alexandre Monti

Secretário Gráfico
William Domingos

Centro de Tratamento de Imagens
Coordenador
Alexandre Cardoso da Silva

Escaneamento e Tratamento de Imagens
Homero Letonai
Ednilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos

Coordenadores de Produção
Ed Wilson Dias
Alessandra Vieira

COMERCIAL
Diretor Comercial
André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora
Luciana Eschiapati

Executivas de Contas
Vania Ribas Bernardes
Fabiana Furlan

Assistente Comercial
Krisley Camilo

Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves

Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Diretor de Negócios
Décio Casadei

Gerente de Produto
Dirceu Darin

Coordenador de Marketing
Isac Guedes

Coordenadora de Novos Projetos
Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretora Administrativo-Financeira
Ana Paula Duarte

Gerente Financeira
Solange Reis

Gerente de Recursos Humanos
Sileide Fernandes

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico
André Jaccon
Robson Venerucchi
Artur Augusto Martins

WEB
Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior

Webmasters
Mateus Reis e Fernando Nogueira

Surfer
Cadu Simões

NINTENDO WORLD, Edição 58, junho de 2003, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Janaina Carvalho
Heloisa Scott
Fone: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Administração e Correspondência:
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP 01539-020
Aclimação – São Paulo/SP
Tel.: (11) 3346 6088
Fax: (11) 3346 6078
www.conradeditora.com.br

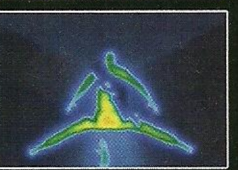
Impressão **Plural**
Distribuição **Dinap**

ANER

Tom Clancy's

SPLINTER CELL™





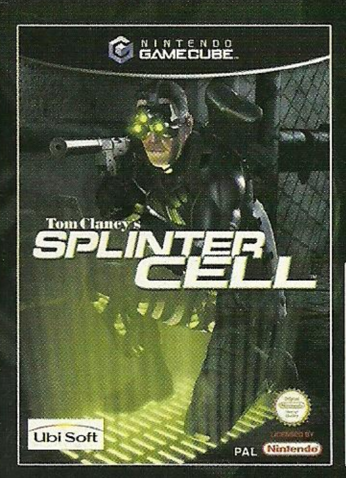


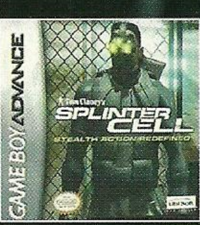


Distribuido por:



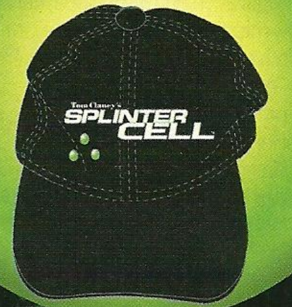












PlayStation 2







GAME BOY ADVANCE

Você encontra esse jogo nas lojas: Americanas.com, Fnac, Lojas Americanas, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Bubsy Game (RJ), Crocodile Games (RJ), Extreme Games (RJ), Galaxia Shop (CE), Game Bit - Mogi, Multi Mix, Net Box - RJ, Premier Video (Morumbi/Sumaré), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Shop Dan, Sil Games, Star Computer Rio Sul, Star Computer Tijuca, Taycom Eletrônicos, Union Eletrônicos, Uz Games, World Games - Sorocaba, WWW Softwares & Games e outros...

HOTSHOTS

YU-GI-OH! É FEBRE!

Dois novos games para os consoles Nintendo

A Konami of America anunciou os novos títulos **Yu-Gi-Oh!** para consoles Nintendo a serem lançados no segundo semestre de 2003:

Yu-Gi-Oh!: The Falsebound Kingdom para GameCube: game de estratégia poligonal com os personagens do anime e mangá. Os jogadores poderão participar de batalhas com times formados por três monstros para lutar contra outros três adversários. Será possível guiar as criaturas pelo mapa de jogo, aplicar combos e ataques especiais. O título foi lançado no Japão em março de 2002.

Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards para o Game Boy Advance: o jogador estará de volta à Battle City (a mesma cidade desafiadora de **Worldwide Edition**) em um "Card Battle RPG", mesclando as conversações típicas dos RPGs com os duelos com cartas do Card Game (com regras simplificadas para tornar os duelos mais rápidos). Haverá um torneio que levará o jogador a lutar pelas ultrapoderosas cartas de Deuses Egípicios (Egyptian God Cards). Será preciso ganhar muitos pontos de experiência para elevar o nível dos personagens para conseguir as cartas mais raras. O game contará com mais de 100 duelistas, 900 cartas, elementos da história do desenho animado e virá com três cartas exclusivas para usar no Card Game **Yu-Gi-Oh!**. Provavelmente, o jogo será baseado em **Yu-Gi-Oh! Duel Monsters 8**, game lançado apenas no Japão, cujo enredo também segue os passos do anime.



Telas do jogo Yu-Gi-Oh! Duel Monsters 8, lançado para GBA apenas no Japão.

Fotos da versão japonesa de Yu-Gi-Oh!: The Falsebound Kingdom - GC.

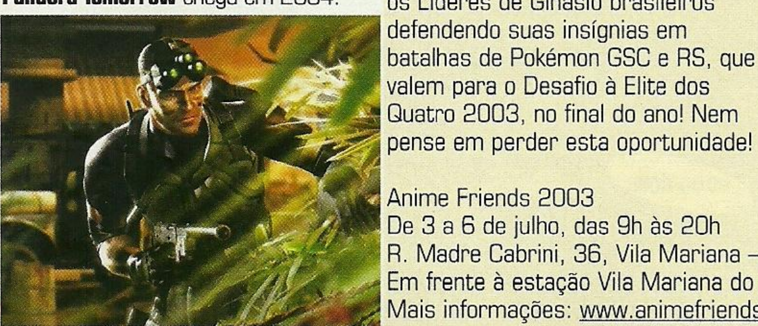




A PRÓXIMA MISSÃO!

Splinter Cell 2 garantido para 2004

A Ubi Soft anunciou que está desenvolvendo a seqüência do game de espionagem **Splinter Cell**, que trará o subtítulo Pandora Tomorrow. A próxima aventura de Sam Fisher deve aparecer no GameCube, terá novas missões Single-Player e um novo modo Multiplayer. O game também terá "novas cenas de ação excitantes". Nas primeiras imagens divulgadas a superioridade gráfica é clara em relação ao primeiro game. **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** chega em 2004.



ANIME FRIENDS 2003

O maior encontro de fãs

Você já ouviu falar do Anime Friends 2003, o evento que veio para abalar o conceito sobre convenções e trazer um padrão internacional nunca visto no Brasil? Pois é, o Anime Friends trará diretamente do Japão os artistas: Hironobu Kageyama e Akira Kushida, os cantores originais dos temas de clássicos como "Dragon Ball", "Cavaleiros do Zodíaco", "Changeman", "Jaspion", "Jiraya" e muito mais!

E é claro que a Conrad não poderia estar de fora dessa. A editora marcará presença com uma infinidade de atrações, como o grande torneio de videogames, em que os jogadores poderão concorrer a Gamecubes e diversas outras plataformas. Fãs de Pokémon, fiquem ligados: é durante esse evento que acontecerá a Segunda Edição da Liga Oficial Pokémon Evolution, com a presença de todos os Líderes de Ginásio brasileiros defendendo suas insígnias em batalhas de Pokémon GSC e RS, que valem para o Desafio à Elite dos Quatro 2003, no final do ano! Nem pense em perder esta oportunidade!

Anime Friends 2003
De 3 a 6 de julho, das 9h às 20h
R. Madre Cabrini, 36, Vila Mariana – São Paulo/SP
Em frente à estação Vila Mariana do metrô
Mais informações: www.animefriends.com.br

NO CONTROLE

Por Pablo Miyazawa

FIM DE FESTA?

Se você acompanhou a cobertura da E3 pela internet (como a maioria das pessoas), deve ter lido algumas coisas esquisitas a respeito da performance da Nintendo durante a feira. Onde está o novíssimo **Zelda**, o **Mario 128** ou o misterioso **Pokémon** online? Rolaram uns vídeos legais aqui e ali (vocês viram o novo **Metroid** para GameCube?) e versões jogáveis que todos já estavam esperando (**F-Zero GX**, **Mario Kart**, **Star Fox**, **1080°**). Shigeru Miyamoto, que sempre é sinônimo de renovação, apresentou as possibilidades de conexão do novo **Pac-Man** para o Cube. Onde estão as revoluções que a Nintendo sempre apresentou e que era o fator diferencial em relação à Sony, Sega e Microsoft? Por que a surpreendente Big N resolveu ficar "na moita" dessa vez? Calma. Não é bem por aí.

É tudo uma questão de ponto de vista. Dessa vez, a Nintendo não mostrou nenhuma surpresa "gigantesca", como fez nos anos anteriores. Aliás, comparar esta E3 com a do ano passado é quase uma covardia. Este ano não houve games online, Zelda ou Super Mario? Tudo bem. A empresa preferiu deixar suas "deficiências" de lado e dar valor aos seus diferenciais. E quais são eles? Interatividade entre o GameCube e o portátil mais vendido do mundo, por exemplo. Qual concorrente tem isso? Nenhuma. Outro enorme ponto a favor são os contratos de exclusividade com as melhores empresas, que renderão sucessos garantidos para o Cube, como **Final Fantasy: Crystal Chronicles** (Square), **Rebel Strike** (LucasArts) e **Resident Evil 4** (Capcom). Só jogos de respeito e que nenhum outro console tem. Isso sem apelar para suas franquias mais poderosas que, de tempos em tempos, proporcionam games imperdíveis aos jogadores Nintendo. A E3 deste ano não mostrou tanta novidade, mas o pouco que foi revelado é de dar água na boca. Não foi como alguns fãs da Nintendo esperavam, mas está mais do que bom.

Concordou? Discordou? Escreva para pablo@conradeditora.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM MAIO DE 2003

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER GAMECUBE
POKÉMON RUBY/SAPPHIRE GAME BOY ADVANCE
YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION GAME BOY ADVANCE
SPLINTER CELL GAMECUBE
WARIO WARE INC.: MEGA MICROGAME$ GAME BOY ADVANCE
ENTER THE MATRIX GAMECUBE
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT GAMECUBE
CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW GAME BOY ADVANCE
X2: WOLVERINE'S REVENGE GAMECUBE
GOLDEN SUN: THE LOST AGE GAME BOY ADVANCE





OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E PELA EQUIPE **NW**

MARIO KART: DOUBLE DASH!! GAMECUBE
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME GAMECUBE
METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES GAMECUBE
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES GAMECUBE
F-ZERO GC GAMECUBE
RESIDENT EVIL 4 GAMECUBE
ADVANCE WARS 2 GAME BOY ADVANCE
SWORD OF MANA GAME BOY ADVANCE
METROID: ZERO MISSION GAME BOY ADVANCE
METROID PRIME 2 GAMECUBE

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game:
Pokémon Ruby & Sapphire (Game Boy Advance)
Prêmio para o vencedor:
Uma camiseta exclusiva Nintendo World
Envie suas cartas até:
25 de julho de 2003
Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1. **Que item você recebe dos irmãos Sootopolis após quebrar o recorde do tamanho dos Shroomishs e Barboachs?**
2. **Em que cidade você troca um Corsola por uma Bellossom?**
3. **Quantos andares possui o Sky Pillar, a torre que guarda Rayquaza?**
4. **Quem lhe entrega o item Go-Gogles?**
5. **Qual é o nome dos guardiões exclusivos de cada versão?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO POKÉMON RUBY & SAPPHIRE**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 CEP 06296-990 SÃO PAULO/SP

Respostas do Questiomario Super Mario Sunshine: 1. FLUDD, 2. 120 Shines, 3. Passar férias, 4. Bowser, 5. 240
Vencedora: Bianca Gomes L. da Rocha, Brasília / DF

CALENDÁRIO NINTENDO 2003



junho/julho

1080° Avalanche
Aquaman: Battle for Atlantis
Army Men: Sarge's War
Army Men RTS
Charlie's Angels
Chessmaster
City Racer
Cubix: Robots for Everyone
Freaky Flyers
Hitman 2: Silent Assassin
Jacked
Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
Mario Golf: Toadstool Tour
Mega Man Network Transmission
Metal X
Motor Trend Presents Lotus Challenge
Rally Championship
Sonic Adventure DX
Street Racing Syndicate
SX Superstar
Top Angler
Ultimate Muscle: Legends Vs. New Generation
Wario World
XGRA

junho/julho

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Aliens vs. Predator
Buffy the Vampire Slayer: Return of the Dark King
Cartoon Network Speedway
Crushed Baseball 2004
Donkey Kong Country
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II
Freekstyle
Ice Nine
Jet Grind Radio
Monster Truck Madness 2.0
Need For Speed: Porsche Unleashed
Road Rash: Jailbreak
Rock 'n Roll Racing
Space Channel 5
Spy Kids 3
Stuntman
Ultimate Muscle: The Path of the Superhero
Wizardry Summoner
Woody Woodpecker in Crazy Castle 5

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

FÓRUM

O que você achou do desempenho da Nintendo na E3 2003?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail para pergunta@nintendoworld.com.br. As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.


reader
TM

reader
GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY ADVANCE



Passe hoje o cartão do seu game favorito!

1

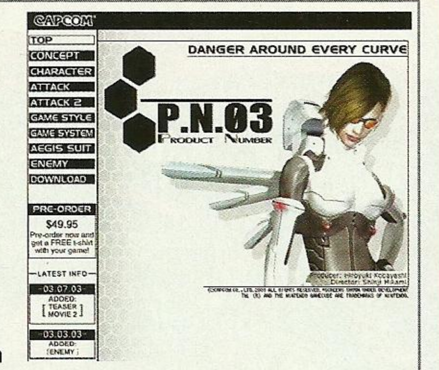
2

3

A nova musa dos games
Vanessa Z. é um estouro!

Product Number 03 ou simplesmente **P.N.03**. Apesar do nome estranho, o jogo conta com a participação de figurões da Capcom: ninguém menos que Shinji Mikami e Hiroyuki Kobayashi (ambos trabalharam no remake de **Resident Evil** para GameCube). Eles criaram um jogo com um conceito novo, buscando fases complexas, mas com gráficos claros e simples. Ao abrir o site, você já entra no clima: tudo muito limpo e bem dividido. Vale a pena ler sobre a criação e a história do game e assistir aos vídeos de ação frenética na área de downloads.

www.capcom.com/P.N.03/index.html





Sofrimento necessário
Vai lhe faltar coragem para detonar este game!

Mais um game de terror para sua coleção: **The Suffering**, para GameCube. O site deste sangrento jogo da Midway conta com quase dez vídeos para seu deleite. Tire sua irmãzinha do quarto, apague as luzes e divirta-se. Com mais de 20 horas de jogo, sustos e personagens que se transformam em monstros. Supimpa! Vá decorando os locais da ilha Carnate e examine as fotos do jogo, você irá precisar... se sobreviver.

www.midway.com





Missão espacial
Isto é que é jogo de navinha!

Se você nunca ouviu falar em **Ikaruga**, não sabe o que está perdendo. Este shooter promete, e muito. O site, bem simples e fácil de navegar, explica o sistema de jogo, apresenta os cenários e inimigos que você encontrará e tem também uma página de rankings, para você concorrer a prêmios. Basta você jogar seguindo as instruções e depois inserir a password do jogo na área específica do site. Clicando em Column, você lê a opinião da empresa, que considera **Ikaruga** um marco na história dos games, assim como **Tetris** e **Derby Stallion**.

www.ikaruga-atari.net/en/index.html

E3 em termos oficiais
Cobertura online da Nintendo of América

Seu pai não descolou aquela grana para você ir à E3? Não tem problema. A Nintendo colocou no ar as maiores novidades que foram apresentadas nessa feira em Los Angeles. Além de ler todas as informações aqui na **NW**, visite a página de nossos parceiros para conferir imagens e detalhes sobre os novos games. **Mario Kart: Double Dash!!** (GC) e **Final Fantasy Tactics Advance** (GBA) são apenas alguns dos títulos de maior destaque no evento.

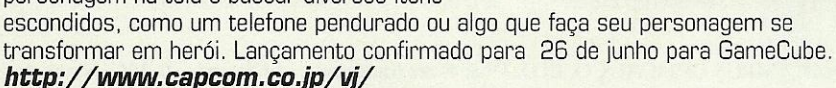
www.nintendo.com/e32k3/



Encanto Disney
Mais uma aventura sonhadora

Finding Nemo, a próxima atração da Disney/Pixar, já tem site da versão gamística. Entre as diversas atrações, vale a pena checar o Create-a-Scene, em que você pode montar uma tela com os personagens do filme e depois imprimir, direto do site. Além disso, você pode assistir ao comercial de TV e ao trailer do jogo, baixar o um pôster com os personagens e, em breve, poderá jogar um demo do jogo para PC e Macintosh. Até os marmanjos de plantão devem visitar, afinal, devemos manter vivo o espírito infantil.

www.thq.com/FindingNemo/



Estilo japonês
Herói SD em game bem-humorado

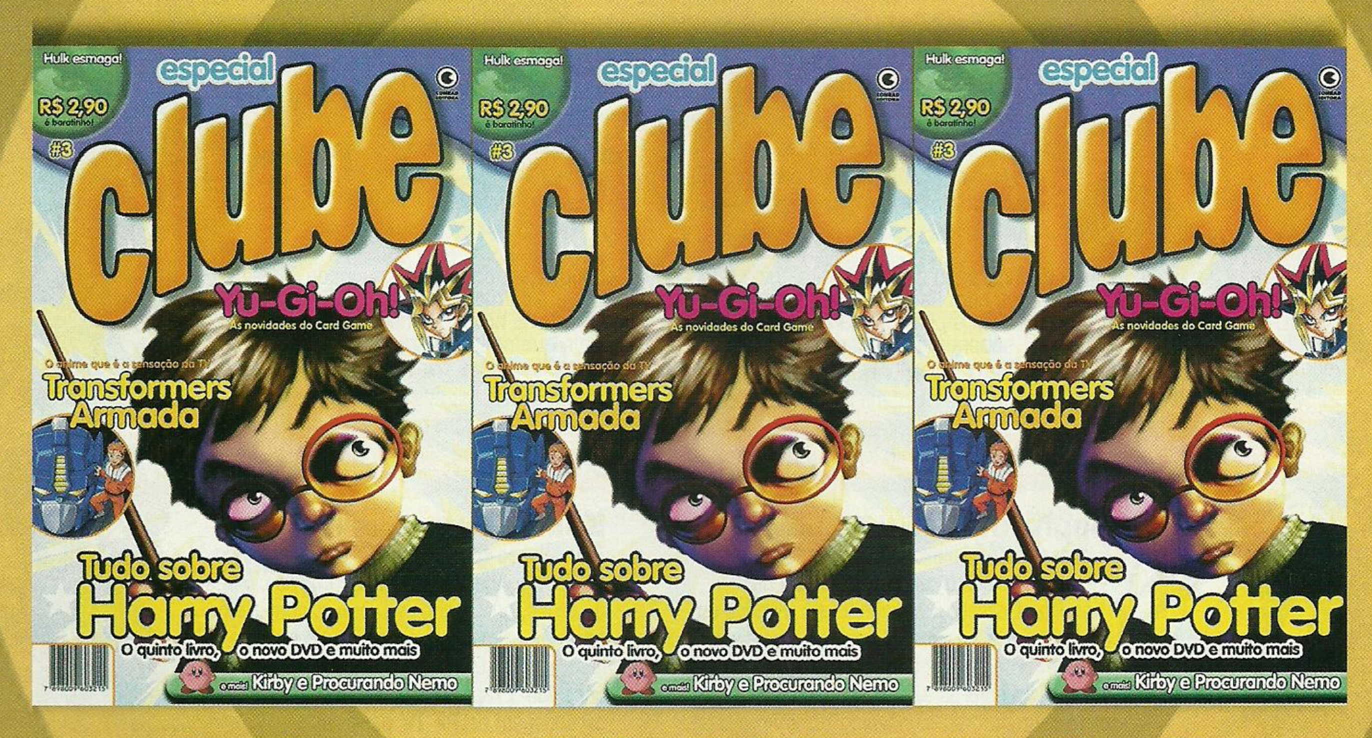
Imagine um super-herói em formato SD (Super-Deformed). Adicione gráficos no melhor estilo das HQs e, para finalizar, uma superempresa por trás disso tudo: a Capcom. O site, totalmente animado (requer Flash Player), apresenta o personagem Viewtful Joe. O melhor de tudo é a interatividade: para entrar nas seções, você deve controlar o personagem na tela e buscar diversos itens escondidos, como um telefone pendurado ou algo que faça seu personagem se transformar em herói. Lançamento confirmado para 26 de junho para GameCube.

http://www.capcom.co.jp/vj/



Clube Especial deste mês traz Harry Potter

São oito páginas sobre o mago número 1 do planeta, o quinto livro, o DVD do segundo filme, um resumão dos quatro livros anteriores e uma polêmica: Será Harry Potter uma cópia ?



E mais: Superdicas para o Card Game Yu-Gi-Oh!, o novo filme da Disney-Pixar, a verdadeira história do Incrível Hulk, estréias na TV dos animes Transformers Armada, Ultimate Muscle e Kirby e como fazer seu próprio periscópio

Não perca, já nas bancas



Visite o site: www.heroi.com.br

Os segredos mitológicos de Final Fantasy

Por Flávia Gasi

Por aqui a gente continua desbravando o mundo mitológico e fuçando nas lendas antigas. Nesta segunda parte da matéria, continuamos com as invocações falamos de personagens e algumas cidades.
O mais bacana de saber o que está por trás da saga **Final Fantasy** é jogar tudo de novo, fazendo relações do game com as lendas, sabendo que monstros você está enfrentando e que amigos estão ao seu lado. Além disso, pode-se dar muito mais valor às espadas e escudos, que pertenceram aos deuses e agora são dos nossos heróis.



Sephiroth (Final Fantasy VII)

É quase tão complexo quanto sua lenda e foi inspirado no texto religioso hebraico da Kabbala. Durante a criação, Deus mandou um pulso de vida ao vácuo. Esse pulso se dividiu em dez esferas que compreendem todo o sentido da vida. As esferas são chamadas de Sephiroth. Eles formam um padrão, conhecido como Árvore da Vida, são ligadas por 22 linhas, formando 32 pontos de meditação. O 33º ponto é o resultado final, a perfeição.
O personagem se mistura com a lenda quando assume forma divina, pois em seu nome está o corpo de Deus e toda a sabedoria.
O cientista maluco Hojo te dá a dica quando fala que Sephiroth é maior que a própria vida.

As esferas:

1. Keter – luz e conhecimento infinitos, consciência suprema
2. Chohman – energia masculina, força espiritual
3. Binah – compaixão e entendimento, energia feminina
4. Chesed – a regra, o poder e autoridade
5. Geburah – o guerreiro, a força e a justiça
6. Tipereth – o sol, harmonia, beleza, união e criação
7. Nedzach – o amante, criatividade, arte e inspiração
8. Hod – o intelectual, comunicação
9. Yesod – a luz, visão e memória, nossos ciclos e ilusão
10. Malktuth – realidade física, dor, morte e cura
11. Daath (a Esfera Invisível) – o abismo, caos de pensamento

Kain (Final Fantasy IV)

Tem relação com a Bíblia Cristã, na história de Caim e Abel. Caim fica com tanto ciúmes do irmão, que acaba matando-o, cometendo, assim, o primeiro assassinato da história da humanidade. O nome Caim significa possuído. Exatamente como o personagem de **FF IV** passa a maior parte do jogo. Ele é exatamente a descrição bíblica: errante, possuído e ciumento.

Locke (Final Fantasy VI)

No jogo, Locke é um ladrão astuto. Seu nome veio do deus nórdico Loki, é um personagem lendário e, muitas vezes, mal entendido – chamado de demônio. Na verdade, Loki é um contestador. É muito sábio e, às vezes, até salva a pátria. Pode se transformar no que quiser, mas é sempre imprevisível. Características que a gente pode encontrar em Locke, do **FFVI**.

Invocações



Ifrit



Na mitologia árabe antiga, existiam três tipos de espíritos sobrenaturais, os Jinn. Ifrit é a forma demoníaca, que representa forças contrárias à natureza. É um tipo de gênio, capaz de assumir qualquer forma. E como nos games, seu elemento pode ser o fogo.
O Ifrit ficou tão famoso que apareceu até em um episódio de "**Arquivo X**". Cuidado com o que você deseja, se topar com um Jinn no seu caminho.

Shiva



Apesar de ser representado como uma invocação feminina e associado ao gelo, Shiva é um deus Hindu. Existem três deuses maiores: Brahma, que cria; Vishnu, que mantém; e Shiva, o deus destruidor. Esse deus é muito adorado na Índia, afinal, apenas com a destruição pode-se construir algo novo.
Características: uma serpente em volta da cintura e do pescoço simbolizando a dominação da morte e um tridente para destruir a ignorância dos humanos.

Odin

Figurinha carimbada das lendas nórdicas, Odin é o deus da Guerra e da Sabedoria. É o senhor dos mistérios, magia, ciência e poesia. Mas não é só isso, é o deus da agricultura e senhor das runas. Mora em um palácio na Valhalla, onde recebe os guerreiros que morreram como heróis, por isso, também é chamado de senhor dos mortos. Ufa!
Odin carrega uma lança poderosa, forjada por anões e nunca erra seu alvo. Imagina se ele acorda de mal-humor.

Bahamut

Todo mundo fala de Bahamut sem saber se era um dragão ou não. Ele é representado, sim, por um tipo de dragão aquático, mas, na verdade, foi um peixe imenso. Saca só: no famoso livro "As Mil e Uma Noites" há a seguinte lenda: Deus criou a Terra, mas ela não tinha o que a sustentasse, por isso, Deus criou um anjo. Depois, sob os pés do anjo, criou um penhasco feito de rubi. Porém, o penhasco não tinha como se sustentar, então, Deus colocou um touro com quatro mil olhos, ventas, bocas, línguas e pés. Finalmente, sob os pés do touro, foi colocado Bahamut.
Bahamut é um peixe tão grande que os olhos humanos não podem tolerar vê-lo. Diz-se ainda que foi concedida a Jesus, na noite 496, a graça de olhar Bahamut e Jesus demorou três dia para recobrar sua consciência.

Knights of the Round

Uma referência aos Cavaleiros da Távola Redonda. Nessa invocação, aparecem 13 cavaleiros. Arthur (o rei), Lancelot (o primeiro cavaleiro), Gawaine, Geraint, Gareth, Galahad, Gaheris, Bors, Bedivere, Kay, Lamorak, Percivale e Tristan. Direto da Idade Média para **Final Fantasy**.

Lamia

A segunda filha de Poseidon, deus dos mares. Zeus se apaixonou por ela, o que despertou o ciúme de sua esposa, Hera. Juno (para os romanos e Hera para os gregos) assassinou todos os filhos de Lamia e Zeus. Enfurecida pela atitude, Lamia passou a devorar tudo o que encontrava. Raptava e matava crianças.
Por isso, foi transformada em cadela. É representada com uma cauda de serpente.

Siren

Sereias. Todo mundo conhece ou já ouviu falar. A primeira referência que se tem das sereias é no livro grego "A Odisséia". Quando o personagem principal, Ulisses e seus homens estão navegando, passam pelas sereias cujas vozes encantam os marinheiros. A única forma de escapar foi colocando cera de abelhas nos ouvidos e deixá-los bem tapados.



Lugares

Midgar

Para os nórdicos, terra do meio. Existem três níveis no universo:
Asgard: reino dos Deuses
Migard: reino dos Homens
Nifheim: reino dos Mortos

Karnak

Karnak é um templo egípcio que existe de verdade. Localizado na margem leste do Nilo, imagina-se que fica perto da extinta biblioteca de Alexandria. Essa biblioteca guardava os maiores segredos do mundo antigo e foi queimada.

Tower of Babel

A Torre de Babel. A lenda conta que os humanos estavam construindo um templo enorme, tão alto que eles poderiam alcançar o céu e Deus. Por sua insolência, o Deus cristão os puniu: os homens falariam línguas diferentes e não conseguiriam se comunicar para concluir a obra. Em **FFIV**, Golbez usa essa torre para alcançar a Lua, traçando um paralelo com o mito da procura por Deus.



A FESTA COM

Los Angeles novamente se transformou na Meca dos games de 13 a 16 de maio e todo mundo minimamente ligado a esse universo esteve por lá para conferir as novidades apresentadas não só pela Nintendo, como também pelas outras empresas.
A Big N tinha, entre os seus e os de outras empresas, perto de uma centena de novos games, isso fez com que os jornalistas especializados (como nós) tivessem que passar por uma verdadeira maratona gamística para testar tudo o que estava disponível por lá.
Entre as novidades estão games como **Mario Kart: Double Dash!!**, **Rogue Squadron III**, **Gladius**, **Viewtiful Joe**, **Prince of Persia**, **1080° Avalanche** entre outros. Mas a E3 não começou pra gente já na base dos testes de games, começou na terça-feira, 13 de maio, quando a Nintendo fez sua conferência para mostrar as cartas que tem na manga para os próximos meses.
Para dar início à coletiva George Harrison (não o ex-Beatle), presidente de marketing e comunicação da Nintendo, subiu ao palco e mostrou os bons resultados que a empresa conseguiu nos últimos meses com o lançamento de jogos como **Wind Waker** e **Pokémon Ruby & Sapphire**.
Com esses produtos e mais a esmagadora venda do GBA SP, a Nintendo já assume o segundo lugar na liderança do mercado, como apontam várias pesquisas.
Satoru Iwata, presidente da Nintendo, apareceu na seqüência para falar dos desafios pelos quais a companhia passou nos últimos tempos e que novos rumos já estão sendo tomados para que novos jogadores, mais adultos também, sejam atraídos para produtos como GameCube e GBA SP. A estratégia para isso inclui aumentar o desenvolvimento de jogos próprios e também otimizar o relacionamento com as softhouses que produzem games para a Nintendo. Coisa que aliás já está





A fachada do Los Angeles Convention Center, palco da E3 2003


O GBA SP é um enorme sucesso de vendas, e a Nintendo apresentou novas cores na feira


Os lutadores da WWE Rey Misterio (de máscara azul) e Rob Vam Dam (dir.) jogam no estande

MEÇA AGORA!

Por Odair Braz Junior e Renato Viliegas, direto de Los Angeles / Ronny Marinoto e Eric Araki, da redação

Nintendo apresenta suas novidades na maior feira de games do mundo

E3 2003

acontecendo, afinal, há várias empresas como LucasArts, Namco, Square Enix, Capcom entre outras fazendo games para GC e GBA SP. Mas quando o assunto é Nintendo o que todo mundo quer ver são os jogos. E para isso ninguém melhor do que Shigeru Miyamoto para mostrar as últimas novidades. O criador de Mario e Link chamou ao palco alguns convidados muito especiais para demonstrar os novos títulos que estarão chegando em breve. Assim, Will Wright apareceu e, junto com Miyamoto, mostrou tudo o que é possível fazer com **The Sims** quando o assunto é conectividade entre GBA e GC. Depois foi a vez de Toru Iwatani, criador do Pac-Man, dar o ar da graça e mostrar como é possível jogar seu game em quatro pessoas utilizando ao mesmo tempo o GameCube e o Game Boy Advance SP. O último convidado foi Denis Dyack, criador de **Eternal Darkness**, que apareceu para mostrar o ótimo relacionamento que a Nintendo tem com a Silicon Knights.

Grandes games

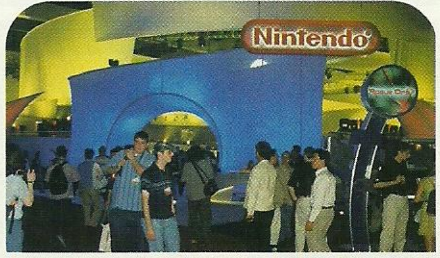
Após uma bela jogatina entre essa turma toda, o telão começou a mostrar vários vídeos com os grandes lançamentos. Que tal títulos como **Final Fantasy Tactics Advance** ou **Sword of Mana Advance**, **The Hobbit**, **007 – Everything or Nothing** ou um **Viewtiful Joe**. Bons nomes, com certeza, não? E o que pensar de **Star Wars – Rogue Squadron III: Rebel Strike** ou **Mario Kart: Double Dash!!**. E quer mais novidades? Então que tal um vídeo com um Making Of exclusivo de **Resident Evil 4** para GameCube? O material mostrado era realmente muito bom e mostra que a Capcom deve lançar um grande sucesso em 2004. Outra bomba foi a apresentação de **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**. O game da Konami é um grande sucesso e sua chegada ao GameCube é muito esperada por todos que possuem o console. Como dá pra imaginar, todos esses títulos foram muito bem recebidos principalmente num ano em que nenhuma das grandes empresas produtoras de consoles apresentou novidades em termos de novas máquinas. A Nintendo também não falou nada sobre um sucessor para o GameCube, mas com tamanha safra de bons jogos ninguém deu muita bola para isso. Mesmo porque teremos muitos meses para detonar todos esses títulos fortes que estão vindo por aí.



No estande, havia uma parte dedicada apenas aos portáteis da Nintendo

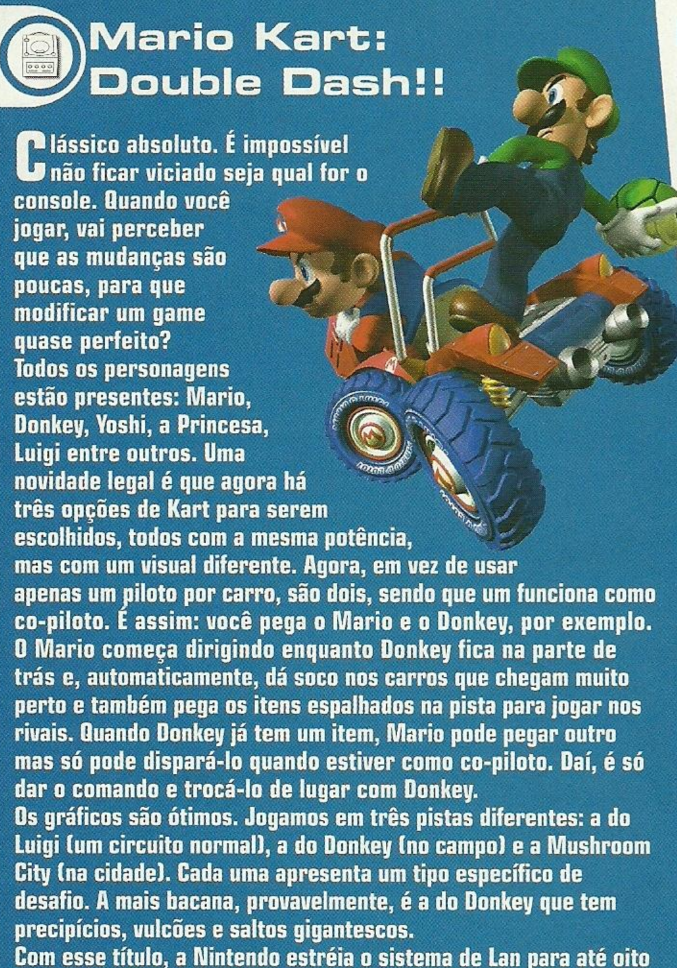


Miyamoto, Toru Iwatani (criador de Pac-Man), Will Wright e George Harrison jogam Pac-Man



Este portão azul era a entrada do estande da Nintendo, um dos maiores da feira

Mario Kart: Double Dash!!



Clássico absoluto. É impossível não ficar viciado seja qual for o console. Quando você jogar, vai perceber que as mudanças são poucas, para que modificar um game quase perfeito?
Todos os personagens estão presentes: Mario, Donkey, Yoshi, a Princesa, Luigi entre outros. Uma novidade legal é que agora há três opções de Kart para serem escolhidos, todos com a mesma potência, mas com um visual diferente. Agora, em vez de usar apenas um piloto por carro, são dois, sendo que um funciona como co-piloto. É assim: você pega o Mario e o Donkey, por exemplo. O Mario começa dirigindo enquanto Donkey fica na parte de trás e, automaticamente, dá soco nos carros que chegam muito perto e também pega os itens espalhados na pista para jogar nos rivais. Quando Donkey já tem um item, Mario pode pegar outro mas só pode dispará-lo quando estiver como co-piloto. Daí, é só dar o comando e trocá-lo de lugar com Donkey.
Os gráficos são ótimos. Jogamos em três pistas diferentes: a do Luigi (um circuito normal), a do Donkey (no campo) e a Mushroom City (na cidade). Cada uma apresenta um tipo específico de desafio. A mais bacana, provavelmente, é a do Donkey que tem precipícios, vulcões e saltos gigantescos.
Com esse título, a Nintendo estréia o sistema de Lan para até oito jogadores em rede local – aproveitando a entrada de Broadband do console. Você, simplesmente, não terá como resistir.

Pikmin 2 - GC

As criaturas floridas de Miyiamoto também apareceram na E3, numa versão jogável de **Pikmin 2**. Nosso amigo Olimar está devendo uma grana, e sua única chance de saldar a dívida com os credores espaciais é encontrando tesouros espalhados pelo planeta. Para isso, ele conta com a ajuda dos Pikmins. Olimar ganhou um companheiro, que pode ser controlado por outro jogador, abrindo a possibilidade de um jogo cooperativo entre duas pessoas, ou mesmo de uma competição.
O explorador, agora, encontra cavernas e buracos, podendo ou não entrar neles para buscar mais tesouros. Dois tipos de sucos estarão à disposição, ele poderá bebê-los e usá-los em combate para ter Pikmins mais fortes e resistentes ou borrifar nos monstros para deixá-los mais molengas.
A maior novidade em relação ao game continua um mistério: os dois novos tipos de Pikmins,(roxo e branco), não estavam disponíveis na demo, e não sabemos que papel terão no game. O jogo sai no segundo semestre.

Star Fox - GC

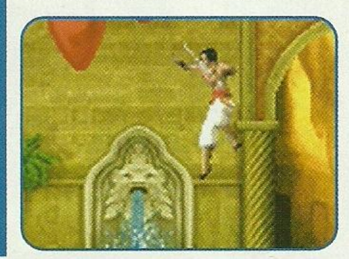


O título **Star Fox** é outro clássico da Nintendo e, por isso mesmo, a empresa se esforçou para mostrar que está trabalhando numa nova versão. Foi possível jogar apenas no Multiplayer do modo Deathmatch. Os gráficos ainda não são exatamente sensacionais e os cenários e personagens estão serrilhados. Isso é normal quando um game está em desenvolvimento e não reflete a capacidade gráfica do GameCube. A jogabilidade é simples e é possível correr, pular, se abaixar e atirar com os personagens, além de controlar naves e tanques, o que facilita na hora de detonar os adversários.

Prince of Persia: The Sands of Time - GBA



A versão para GameCube apresentada na E3 está, com certeza, entre os três melhores jogos da feira. E a de Game Boy também não fica atrás. Pra começar, os gráficos talvez sejam os mais perfeitos já produzidos para o GBA. Como aqui o game é quase um Side Scrolling, o visual utiliza efeitos em 2 e 3D. A função de Rewind (que permite retroceder as ações executadas e corrigi-las se for preciso) está aqui também e serve para ser usada quando você erra algum tipo de movimento.



Metal Arms: Glitch in the System / Vivendi



Game de tiro em terceira pessoa em que você controla um robozinho ultrapoderoso, que deve salvar o planeta das máquinas enlouquecidas.

WWE Wrestlemania XIX / THQ



As maiores lendas do mundo da luta livre profissional se enfrentando. Você terá mais de 30 lutadores à sua disposição.

Sonic Adventure DX Director's Cut / Sega



Remake do sucesso do Dreamcast em 99. Além de gráficos melhorados e mais detalhados, há uma série de bônus e fases exclusivas.

Custom Robo - GC

Você controla um robô-mulher e tem de enfrentar outros robozões em cenários futuristas. Dá para escolher entre quatro personagens diferentes e cada um com habilidades e armas específicas. Embora existam vários cenários que mudam, dependendo do adversário escolhido, as lutas sempre acontecem num mesmo lugar, com a câmera no alto apenas se aproximando e afastando. O game não é dos mais criativos: basicamente é só descarregar todo seu arsenal em cima do adversário. Também dá para desviar dos disparos do rival se protegendo atrás dos elementos do lugar em que você está. É bem fácil de jogar, mas a chance de enjoar é grande porque não há muita diversificação de ataques e nem fases surpreendentes.



Boktai: The Sun is in your Hand - GBA

Boktai é uma inusitada criação de Hideo Kojima – o pai da série **Metal Gear**.
O game inova e o cartucho de **Boktai** terá pequenas células para captar a luz do sol. É um RPG de ação e certas missões só poderão ser realizadas quando o GBA estiver ao ar livre, recebendo raios solares. Outras exigirão o contrário: que você entre em casa para receber um pouco menos de luz. Seu personagem ganha poderes especiais e fica mais forte quando está sendo banhado pelo astro-rei, e o game pode, simplesmente, deixar de funcionar se não estiver recebendo sol suficiente. Um fato bem interessante, embora ainda seja cedo para dizer como isso vai funcionar na prática. Infelizmente, **Boktai** não estava disponível em versão jogável, apenas em vídeo. Vamos aguardar até setembro, quando será lançado.





Super Mario Bros. 3 – Super Mario Advance 4 - GBA

Se você nunca teve a chance de botar as mão em um Nintendinho 8-bit (ou mesmo em um Super NES, em que o game fazia parte do pacote **Super Mario All Stars**) tem a absoluta obrigação de ir juntando seus trocados para comprar uma cópia assim que for lançado.
Se vale a pena? Bem, não é à toa que este era, até recentemente, o game mais vendido de todos os tempos. São mais de 60 fases da melhor plataforma 2D que você pode encontrar, muitos inimigos e novos poderes para Mario (ele voa, escorrega, vira uma estátua...). Verdadeiramente um clássico, obrigatório em qualquer coleção.





F-Zero GX

Um grande clássico da Nintendo está renascendo no GameCube. Depois de criar uma legião de fãs no SNES, Nintendo 64 e Game Boy Color, Captain Falcon e todos os outros personagens estão de volta nesta que é, sem dúvida, a melhor versão que o jogo já ganhou. Quem está acostumado à série F-Zero sabe que se trata de um dos games de corrida mais velozes e, agora, parece estar ainda mais veloz. Graças aos gráficos pra lá de dinâmicos, muita coisa acontece na tela ao mesmo tempo e nõa há qualquer sinal de lentidão. Os efeitos de luz, o design das pistas e das naves são impecáveis. Na corrida, como sempre, você escolhe seu piloto, regula a velocidade e equilíbrio e manda ver, enfrentando outros 29 competidores que não dão moleza.
Um campeonato tem três corridas e é permitido todo o tipo de artimanha pra vencer: fechar o adversário, bater, usar os turbos da pista, etc. Aliás, memorizar o lugar onde ficam os Power-Ups é essencial para vencer as corridas, assim como saber direitinho o trajeto para não ficar batendo nas laterais durante as curvas mais fechadas. E quando sua nave está detonada é só passar no ponto da pista que recarrega suas energias, evitando a explosão. A jogabilidade é muito boa e permite controlar com tranqüilidade a sua nave. O que não quer dizer que você vai sempre se dar bem, até porque as pistas têm saltos gigantescos e qualquer deslize faz com que você caia no espaço. Alta competitividade e adrenalina no máximo fazem de F-Zero GX um dos lançamentos mais quentes para GameCube.



The Suffering / Lucas Arts



Se você esperava algo na linha Silent Hill para o Cubo, então The Suffering é o seu jogo. Muito sangue e criaturas bizarras esperam por você.

SpyHunter 2 / Lucas Arts



O superveículo caçador está de volta, e melhor do que nunca. Agora ganhou a capacidade de evoluir, e novas habilidades.

Roadkill / Lucas Arts



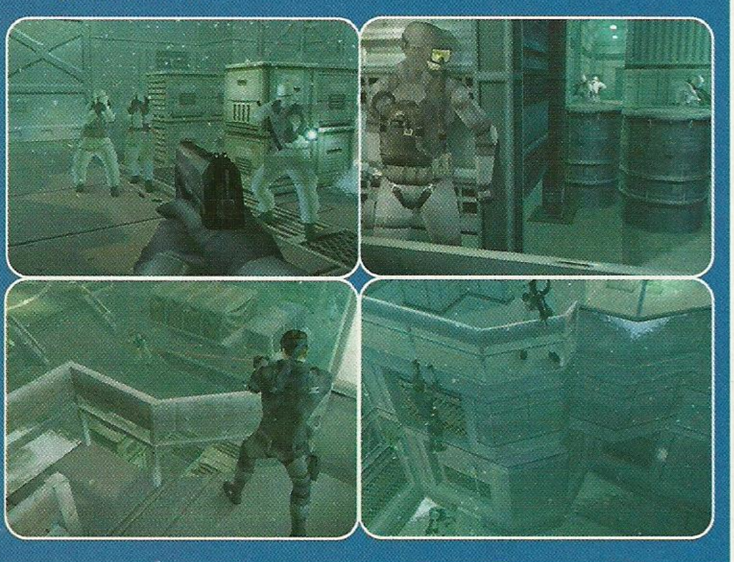
Carmaggedon fazendo escola! Neste você deve atropelar o maior número de pessoas e derrubar quantas construções for capaz.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Pode ir contando os dias, riscando as semanas em sua agenda e preparando seu GameCube. Novembro é o mês em que Solid Snake finalmente desembarcará no seu console, dando a chance para fãs Nintendo experimentarem a criação maior do mestre de espionagem Hideo Kojima.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes **é uma versão melhorada e aperfeiçoada de** Metal Gear Solid, **o jogo que consagrou a franquia e se tornou um verdadeiro clássico dos games. Agora contando com todo o poder de um console 128-bit, a obra de Kojima está com um visual melhor do que nunca, superando até a versão para PCs, lançada há três anos.**

A demo presente no estande da Konami mostrou apenas as primeiras fases do jogo, mas já deu para notar significativas melhorias gráficas, como a adição de sombras em alguns objetos e cenários, texturas mais bem definidas e uma animação levemente mais suave em alguns momentos. Nem é preciso dizer que o game está rápido e fluindo muito bem, sem nenhum sinal de slowdown. Outra novidade é que The Twin Snakes **terá a opção para modo em primeira pessoa, que só foi adicionada no segundo episódio da série.**

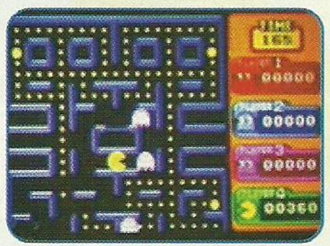


Geist - GC



Jogo exclusivo para o GC que vai gerar algum barulho por ter uma história diferente. Você é um espírito que pode entrar nos corpos de pessoas, assumir totalmente o controle e se utilizar delas para realizar seus objetivos. Há outros espíritos vagando por aí e fazendo a mesma coisa que você, então, surge a dificuldade: eles têm a capacidade de ver quando seu espírito está dentro de alguém. Rola um enfrentamento e as chances de se dar mal são grandes. **Geist** é um jogo de tiro em primeira pessoa com bons gráficos, mas com jogabilidade complicada pelo excessivo número de funções a serem executadas.

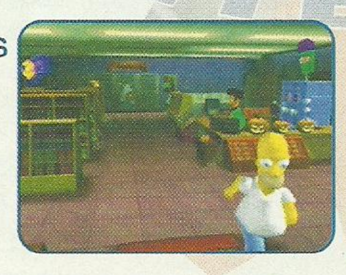
Pac-Man - GC



Mais um clássico que está de volta, abusando da conectividade entre o GameCube e o GBA. Um dos maiores destaques da coletiva da Nintendo, o novo **Pac-Man** promete ser mais um daqueles jogos que irão reunir a turma na frente da TV por horas e horas.

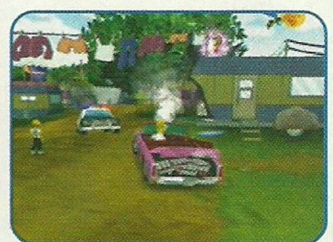
O conceito do game você, evidentemente, já conhece – Pac anda pelos labirintos comendo pastilhas e fugindo dos fantasmas. Quatro jogadores jogam ao mesmo tempo, um deles comandando o comilão e os outros três, os fantasmas. O cenário é o labirinto tradicional de Pac e, na perseguição, os três fantasmas utilizam joysticks do GameCube enquanto o amarelinho é controlado através do GBA, que reproduz em sua tela o visual clássico do game. Jogamos várias vezes e garantimos: é divertidíssimo.

The Simpsons Hit and Run - GC



Comandando Bart Simpson inicialmente, você o leva para alguns carros e junto com o motorista tem que cumprir objetivos como encontrar todos os gambás atropelados, por exemplo.

Dentro de um veículo, dá pra ir para todos os lugares, atropelar pessoas (embora não seja um objetivo), bater em outros carros, etc. Acontece que os gráficos não são bons, têm vários defeitos e a jogabilidade é ruim. A imprecisão faz com que você bata muito e vá estourando seu carro. Como dá pra ver, ainda estão para fazer um bom game com essa família.





Digimon Rumble Arena / Bandai



Batalhas entre monstros digitais com visual 3D e criaturas nunca vistas na série animada de tevê.

Giftpia / Nintendo



Simulador de comunidade no estilo **Animal Crossing**, mas com visual Cel Shading. Sem data de lançamento

Mega Man™ Network Transmission / Capcom



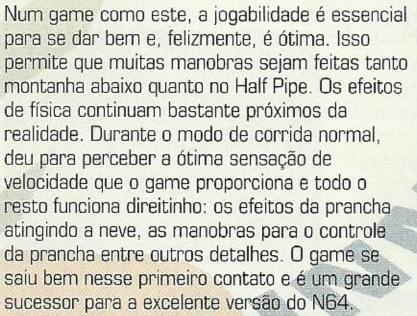
Uma mistura do estilo clássico com a inovação da série **Battle Network**. Exploração em progressão lateral.

James Bond - Everything or Nothing - GC



Desta vez, a ação é em terceira pessoa e a imagem do ator Pierce Brosnan é usada para dar maior realismo. É possível ver o personagem na ação, lutando e trocando de armas. Na demo que jogamos, tudo já começava com Bond invadindo um prédio numa espécie de rapel. Ele se arma com pistola e metralhadoras. Dá para atacar usando cadeiras e pedaços de pau ou partir para um mano a mano. Em **Everything or Nothing**, Bond também vai poder dirigir vários veículos como motos e carros.

1080° Avalanche - GC



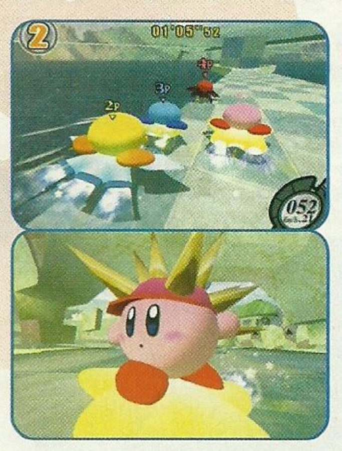


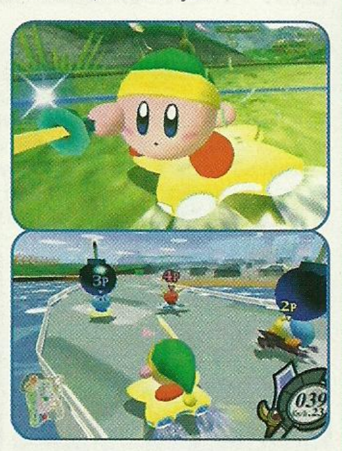


Num game como este, a jogabilidade é essencial para se dar bem e, felizmente, é ótima. Isso permite que muitas manobras sejam feitas tanto montanha abaixo quanto no Half Pipe. Os efeitos de física continuam bastante próximos da realidade. Durante o modo de corrida normal, deu para perceber a ótima sensação de velocidade que o game proporciona e todo o resto funciona direitinho: os efeitos da prancha atingindo a neve, as manobras para o controle da prancha entre outros detalhes. O game se saiu bem nesse primeiro contato e é um grande sucessor para a excelente versão do N64.

Kirby Air Ride - GC

Este game é pra quem curte jogos no estilo Mario Kart, só que com Kirby. Aqui os personagens pilotam umas navezinhas e as disputas podem rolar com até quatro pessoas simultaneamente. Há todo tipo de obstáculos, saltos enormes, túneis, armas para acertar outros competidores e turbos. Os gráficos são bons e bem coloridos, mas perdem para os de **Double Dash**. É um game simpático, porém, totalmente voltado para crianças.



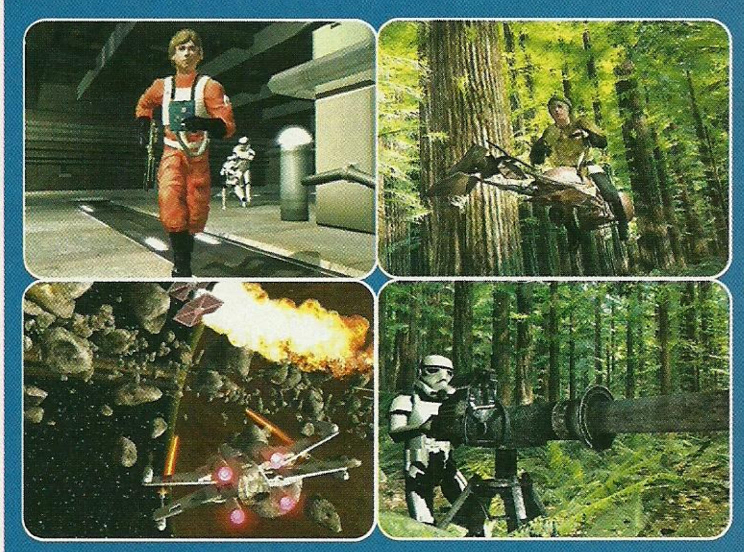


Star Wars - Rogue Squadron III: Rebel Strike

A parceria entre a Nintendo e a LucasArts está para ser recontada com este Rogue Squadron III. **Não que as versões anteriores sejam ruins, longe disso, mas é que este novo game é tão bonito e bom que a comparação com os anteriores chega a ser injusta. Os gráficos são, provavelmente, os mais realistas já produzidos pela LucasArts e, mesmo sendo uma demo, foi difícil achar um defeito ou algo mal acabado. O visual é espetacular, mas as batalhas com naves deixam bem claro a capacidade do GameCube. Os cenários são enormes, o céu (ou o espaço) tem muitos elementos como asteróides, naves pequenas, grandes, aliados, inimigos e vários ângulos de visão.**

Uma grande diferença de Rogue Squadron III **é que não mostra uma história paralela aos eventos dos filmes. Aqui você joga nos grandes momentos dos longas para cinema em fases como Batalha de Hoth, O Império Contra-Ataca, Perseguição com Speed Bikes, etc. Com tantas fases distintas, o game exige que você seja versátil, afinal, terá de passar por desafios no gelo, no meio do mato, no espaço, em terra e por aí vai. Todas as fases têm múltiplos objetivos e vários deles têm tempo para que sejam realizados, se estourar o limite, já era.**

Rogue Squadron III **não está finalizado, por isso, a jogabilidade ainda não está perfeita, mas é certo que quando for lançado, os probleminhas encontrados estarão sanados. Nada fará o game não figurar, logo de cara, na lista dos mais vendidos.**



SX Superstar / Acclaim



Encare o dia-a-dia de um profissional do motocross. Manobras radicas e alto risco de morte.

Ultimate Muscle / Bandai



Luta livre com gráficos de desenho animado e lutadores muito esquisitos. Lançamento em julho de 2003.

Wallace & Gromit / BAM



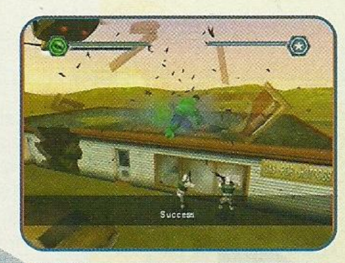
Inventor e seu cachorro (você controla o cão) contra vilão que rapta e escraviza animais. Aventura com muita exploração.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Esses personagens clássicos dos anos 80 também estão de volta com força total ao mundo dos games e a Konami fez um serviço e tanto aqui. Ainda bem que não fez um joguinho qualquer e apresenta aos jogadores uma aventura pra lá de divertida com ação. Aqui dá para jogar sozinho ou com mais três amigos e escolher entre Donatello, Leonardo, Raphael e Michelangelo. Para cada personagem há uma apresentação diferente bem legal e o game lembra bastante a versão antiga do final dos anos 80. Você, sozinho ou com amigos, sai pelas ruas da cidade usando as tradicionais armas como bastão, nunchako, além de socos e chutes contra bandidinhos, arruaceiros, cachorrinhos-robôs, etc. Outros desafios vão surgindo: armadilhas perigosas, novos inimigos e, claro, os chefões de fase. Na E3, enfrentamos o que era um monstrengo gigante feito de ferro-velho que deu um bom trabalho para ser vencido.
Os gráficos, sem brincadeira, são detonantes. São feitos em Cell Shading (estilo The Wind Waker) e combinam perfeitamente com as Tartarugas que, afinal, são mundialmente conhecidas por seu desenho animado. A jogabilidade não poderia ser mais simples e intuitiva. Game extremamente simpático e divertido que vai mostrar para as novas gerações do que as Tartarugas são capazes.



The Hulk - GC



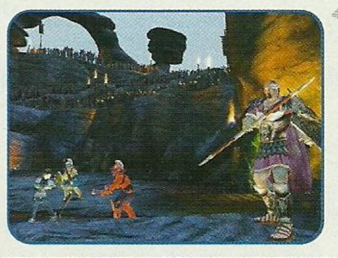
Embora o Hulk que você vê aqui seja idêntico ao dos cinemas, o jogo não é apenas uma versão e a história se passa após os eventos do longa. **The Hulk** não tem grandes desafios. O negócio é só ficar esmagando os botões para destruir inimigos e elementos do cenário. Em compensação, o herói da Marvel tem alguns golpes bem bacanas como saltar e, na seqüência, socar ou pisar forte no chão. Ou ainda o tapão que causa um forte deslocamento de ar e os agarrões pelo pescoço. Os gráficos não são ruins, mas poderiam ser bem melhores. Enfim, nada surpreende neste game do Hulk e fica a sensação de que a Vivendi poderia ter caprichado mais.



Gladius - GC



Em **Gladius**, você comanda um candidato a gladiador, cuja jornada básica é se tornar o maior campeão entre os lutadores.
Percorrendo as muitas cidades do jogo, você encontra uma série de arenas, onde as competições acontecem. Cada arena tem níveis diferentes de dificuldade, portanto, não saia tentando o título maior sem antes se fortalecer. Em suas andanças pelas estradas que ligam as cidades, acontecem os tão famosos (e para alguns, chatos) confrontos aleatórios. Você pode tentar um atalho pelo meio do mato, mas nessas áreas, a ocorrência de desafios é bem maior. O sistema de combate (baseado em turnos) também promete algumas inovações.



Lord of the Rings: The Return of the King - GC

Nesta versão, o jogador escolhe entre seis personagens: Gandalf, Aragorn, Legolas, Frodo, Sam e Gimli. É possível jogar em duas pessoas em modo cooperativo, o que ajuda bastante durante as batalhas que têm um monte de inimigos vindo por terra e ar. Enquanto seu personagem enfrenta uma leva de orcs, em outro canto da tela, uma centena de inimigos está invadindo o castelo, mais para o lado está rolando uma nova batalha e flechas e pedras passam voando por todos os lados. O game vem com todas as vozes dos atores do filme, assim como todas as músicas.







Freaky Flyers / Lucas Arts



Imagine **Mario Kart**, com todas as loucuras de itens para atrapalhar seus oponentes e turbos. Agora, transporte tudo isso para os céus. Eis que você tem **Freaky**

The Italian Job / Eidos



Baseado no filme de mesmo nome, este pode ser considerado uma espécie de **Gran Theft Auto** para o Cubo.

Hitman 2 / Eidos



O assassino da Eidos está de volta, agora com missões ao redor do mundo. Espere por cenários como a Praça Vermelha e outros pontos turísticos.

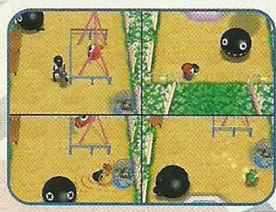
Wario World - GC





Você controla o Wario em diversos mundos repletos de todos os tipos de inimigos como dragões, fantasmas e robôs. Tudo no melhor estilo Mario. Wario deve detonar os bichos que aparecem pela frente, coletar moedas e resolver os quebra-cabeças que vão surgindo. Wario acaba com as ameaças na base do sopapo. No meio das fases há minijogos com tarefas bem simples que ajudam a aumentar suas moedas.
Wario World deve fazer sucesso entre os jogadores mais novos e pode não ter o requinte de um Luigi's Mansion, por exemplo, mas tem um bom nível de diversão.

Mario Party 5 - GC





Podem falar que a Nintendo está se repetindo ao lançar mais uma versão de Mario Party, mas a verdade é que é demais ficar se acabando com os minijogos desse título. Testamos os cinco games disponíveis e a diversão continua tão grande quanto antes. Aí vai a descrição de dois deles:
Penguim – desvie de um monte de pinguins que vêm em sua direção, caso contrário eles empurram seu personagem para as águas geladas.
Chain Chomp-Walking – com um apito você tem que atrair o Chaim Chomp para uma passagem, só que há obstáculos no caminho e ele só anda em linha reta. Faça isso antes que qualquer adversário e seja o vencedor.
Com bons gráficos, jogabilidade simples e ação total Mario Party 5 vai deixar você e mais um monte de amigos completamente viciados.

Mario Golf - Toadstool Tour - GC

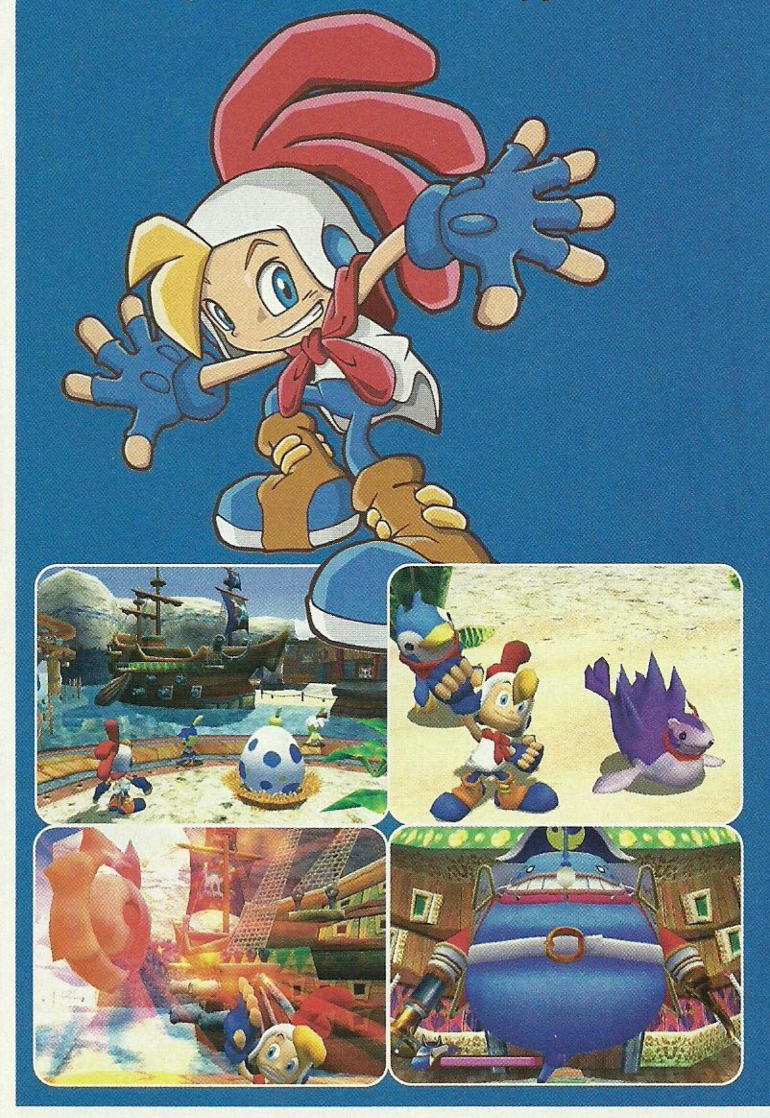




Dois cursos estavam jogáveis: um num campo de golf tradicional e outro em Mushroom Kingdom. No primeiro o desafio é mais comum e você tem de atravessar o lugar correndo sempre o risco de cair em áreas com vegetação alta ou lagos. No segundo a brincadeira fica ainda mais perigosa porque há enormes desfiladeiros e outros lugares tão difíceis quanto. O visual foi melhorado e aproveita muito bem a grande capacidade gráfica do GameCube com ótimas movimentações de personagens, efeitinhos especiais quando rolam boas tacadas, cenários cheios de elementos e tudo sempre definido e altamente colorido. Pode ser jogado com uma pessoa e em duplas também.

Billy Hatcher and the Giant Egg

Esse game da Sega é uma das novidades mais agradáveis que a Nintendo traz para seus fãs. Você é Billy Hatcher, um galinho corajoso que vive num mundo inteiramente habitado por galináceos e que no passado foi dominado por piratas. Esse tempo já passou e o herói tem de enfrentar o domínio dos perigosos corvos e sua missão é resolver o seqüestro de Uli-Uli, o galo que é o chefão do lugar. É um game de plataforma no qual você tem que passar por todos os lugares, coletar objetos, passar por inimigos e resolver vários puzzles. Lembra bastante games do tipo Mario, com diversos mundos para serem explorados, chefes finais, cenários bem coloridos e um certo apelo infantil mas que também vai agradar quem curte esse estilo de jogo.





Frogger's Journey: The Forgotten Relic / Konami



O clássico sapo que brilhou na década de 80 no Atari agora retorna num adventure. Você deve levar Frogger sempre para o topo da tela, realizando uma série de missões.

Sonic Pinball Party / Sega



Controle Sonic como uma bolinha de Pinball, atingindo todos os pontos da tela para alcan?ar bônus. Destaque para a participa?ão de clássicos como Nights e outros.

Sonic Battle / Sega



Sonic, Shadow, Tails, Knuckles e companhia se enfrentam em um super-combate no melhor estilo Super Smash Bros Melee.

Festival Pokémon na E3

Se em 2002 Pikachu e companhia pareceram tímidos, neste ano Pokémon ressurgiu com força total. A Big N apresentou ao público três jogos e meio figurando os monstrinhos de bolso. O primeiro deles foi a demo jogável de Pokémon Colosseum, a seqüência de Pokémon Stadium para o Cubo. Nele, você podia ver seus combatentes se enfrentando em batalhas de duplas, totalmente em 3D e acompanhados por seus treinadores em plena arena. A novidade mesmo foi a presença de Feraligatr, Meganium e Typhlosion, os iniciais de GSC, originalmente ausentes em Pokémon Advance. Nada foi dito sobre modalidades online ou a possibilidade de liberar os antigos Pokémon em RS.

O segundo Pokémon Pinball, para o GBA, também deu as caras, mostrando-se bem mais colorido e animado que o primeiro. Pokémon Channel, do GC, pareceu voltado inteiramente para o público infantil, já que você explora o mundo dos monstrinhos e assiste a programas temáticos com Pikachu e companhia. Isso tudo além de participar de shows de perguntas e minijogos desenvolvidos especialmente para ele.

O "meio" fica por conta de Pokémon Box, um pseudogame que funciona como um acessório para as versões Ruby & Sapphire, permitindo a você armazenar até 1.500 monstrinhos no Memory Card do Cube, além de poder jogar os dois games de GBA em sua TV.



Mario & Luigi - GBA

RPG para GBA que reúne os irmãos Mario num game muito simpático. Você comanda os dois ao mesmo tempo – com o botão A você comanda Mario e, com o B, Luigi. Quando surgem os inimigos é possível escolher atacar só com Mario, com Luigi ou com ambos se alternando num esquema cooperativo. Para entrar no castelo, por exemplo, você tem que fazer com que os heróis pulem corda e aí você tem que ser ágil para apertar os botões A e B rapidamente. Embora seja um game meio infantil, quem cresceu jogando **Mario** não vai conseguir ficar longe.





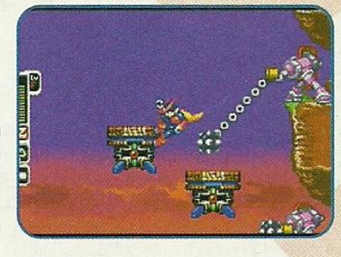
Fire Emblem - GBA



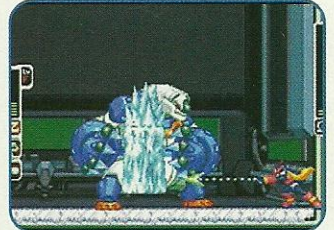
Fãs de RPGs estratégicos, nossas preces foram atendidas. Pela primeira vez, depois de mais de seis versões lançadas somente no Japão, **Fire Emblem** finalmente verá o sol nascer deste lado do mundo. Originalmente chamado de **FE: A Espada de Fogo**, o sétimo episódio da série e segundo do GBA será batizado simplesmente como **Fire Emblem**. Aqui você deve ajudar Lin, uma guerreira que descobre ser a herdeira do trono de Rikea, a ser colocada em seu trono, enquanto os reinos rivais tramam para dividir entre si o mais poderoso reino desta era.



Megaman Zero 2 - GBA



Mais um game compondo a festa de debutante do robozinho azul. **Megaman Zero** se passa num futuro alternativo ao de **MMX**. Zero, a criação máxima de Willy, desperta mais uma vez de seu sono para derrotar um enlouquecido Megaman que, mesmo tendo sido destruído no primeiro game, retorna com um novo corpo, assim como Sigma de **MMX**. Você contará com seu bom e velho sabre laser, além de diversas habilidades herdadas dos chefes que você vencer – tudo para manter a tradição da saga.



Advance Wars 2: Black Hole Rising / Nintendo



Estratégia de combate com novos generais e armas de guerra. Lançamento em 23 julho de 2003.

Donkey Kong Country / Nintendo



Exploração com a macacada da família Donkey – mesmo game do Super NES. Lançamento em 9 julho de 2003.

Hamtaro: Rainbow Rescue / Nintendo



A turma dos Ham-Hams em nova aventura divertida. Sem data de lançamento.

Harry Potter: Quiditch World Cup - GC



A partida é bem competitiva e dá pra fazer tudo o que se vê no cinema como roubar a bola, passes em longa distância, dribles e gols. O sistema de jogo deixa tudo bem dinâmico. Num instante você está carregando a bola e no outro, um adversário já lhe deixou chupando o dedo. E quando o ponto é marcado, o atleta sai comemorando e vira uma cambalhotinha em cima de sua vassoura. Os gráficos não são dos mais bonitos e a jogabilidade é boa. Na demo da E3 havia os seguintes modos de jogo: World Cup, Challenge e Bonus Game.



Metroid: Zero Mission - GBA

Pouco se sabe sobre este game que só apareceu mesmo em vídeo para o público. Basicamente, o jogo parecia um remake de **Super Metroid**, lançado originalmente em 94 para o SNES, mas com gráficos mais animados, lembrando muito o estilo do recente **Metroid Fusion**. Algumas áreas apresentadas lembravam muito cenários conhecidos do clássico, como Brinstar e Norfair, mas o que mais classificava o game como um remake era a presença dos chefes exclusivos daquela versão.





Megaman Battle Network 3: Blue & White - GBA

Com o anime chegando ao Ocidente, é claro que a Capcom não poderia deixar de trazer **Battle Network**. Esta terceira versão segue fielmente o estilo da série, sendo um RPG com batalhas estratégicas, em que você deve usar Battle Chips para utilizar as habilidades especiais de Mega. A novidade fica por conta do jeito Pokémon de ser, já que **BN3** será lançado em duas versões diferentes, cada uma com Chips e inimigos exclusivos.





As lendas da E3

Neste evento o que se viu da lenda Zelda foram os games The Legend of Zelda: Four Swords **e** The Legend of Zelda: Tetra's Trackers**, ambos para GameCube.**
Em Four Swords **o objetivo é juntar mais Rupees que os outros jogadores. O game será competitivo, mas também cooperativo na solução de puzzles e na luta contra inimigos comuns. Claro que, com a possibilidade de tomar itens dos "amigos" usando armas como o bumerangue, por exemplo, a parte competitiva se tornará muito mais complicada que a missão de ajuda mútua. Até quatro GBAs poderão se conectar ao GameCube (sem precisar de qualquer cartucho) para controlar os personagens e, em determinadas áreas – como cavernas e casas –, os jogadores receberão dicas exclusivas na tela do portátil sem que os outros participantes percebam.**
Tetra's Trackers **é um game do tipo caça ao tesouro. A pirata Tetra propõe um desafio aos jogadores que vão comandar Link – em quatro cores diferentes – e outros personagens da aventura** Zelda: The Wind Waker **na busca por selos colecionáveis que se encontram com os membros do seu grupo. Existe uma ordem cronológica e um tempo limite para encontrar os selos e os jogadores devem usar suas habilidades para ler os mapas e explorar a Pirate Island, além de observar as dicas de Tetra. Da mesma forma será possível conectar quatro GBAs ao GameCube para serem usados como Controllers e na tela do portátil aparecerão as dicas.**
Os dois títulos permitirão de 1 a 4 jogadores e não possuem data de lançamento. Recentemente um dos produtores da série Zelda**, Eiji Aonuma, revelou que a seqüência de** The Wind Waker **está em desenvolvimento e deve ser revelada na E3 2004.**



Disney's Aladdin /Capcom



Remake do título lançado para Super NES. Aventura de Aladdin em progressão lateral e gráficos 2D.

Disney's Magical Quest 2 / Capcom



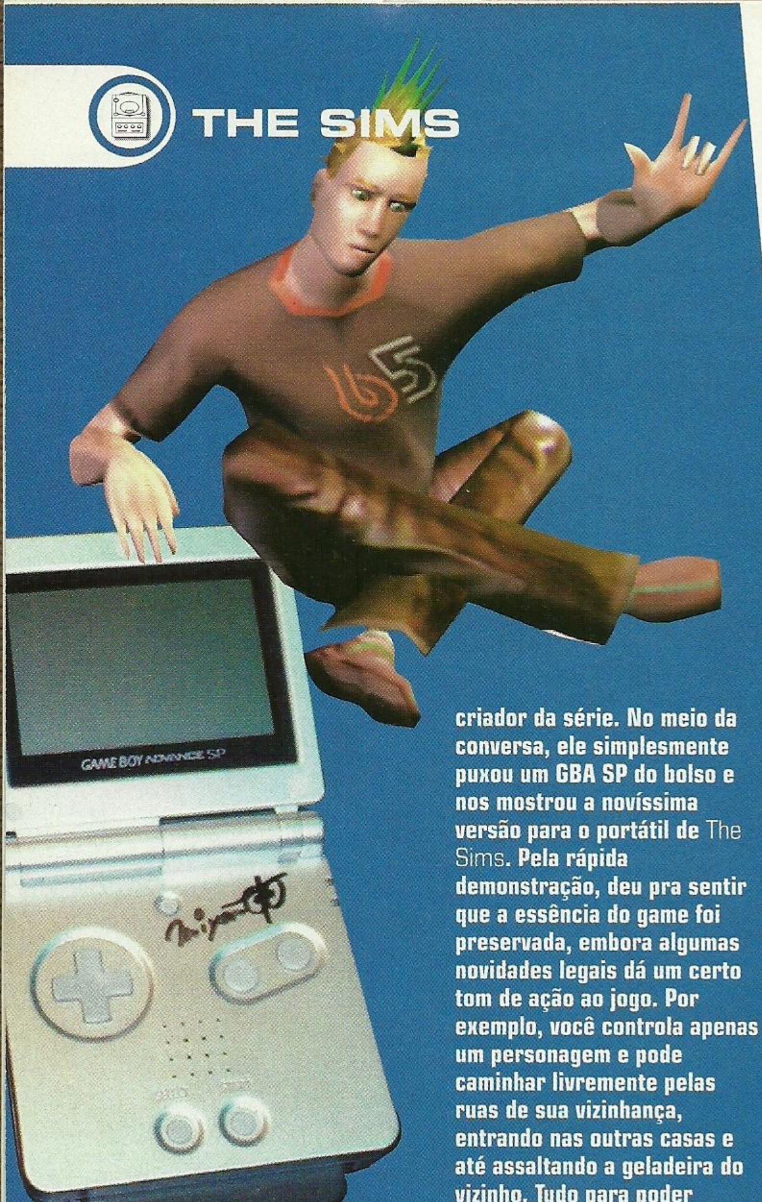
Clássico 2D que também foi visto no Super NES. Mickey e Mine lutam contra vilão para salvar o planeta.

Onimusha Tactics / Capcom



Série consagrada da Capcom desenvolvida como game de estratégia. Baseado no sistema de jogo de **FF Tactics**.

THE SIMS

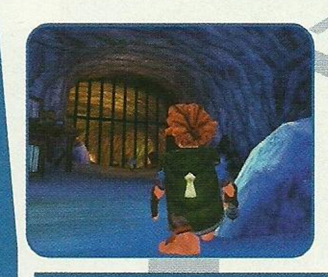


Depois que deixou os PCs e invadiu os consoles, a série The Sims mostrou que realmente não tem limites. O game já se apoderou de seu GameCube, planeja um novo investimento em breve para ele, e não contente, resolveu dominar também seu GBA. Durante a E3, tivemos a oportunidade de bater um papinho com Will Wright, o criador da série. No meio da conversa, ele simplesmente puxou um GBA SP do bolso e nos mostrou a novíssima versão para o portátil de The Sims. Pela rápida demonstração, deu pra sentir que a essência do game foi preservada, embora algumas novidades legais dá um certo tom de ação ao jogo. Por exemplo, você controla apenas um personagem e pode caminhar livremente pelas ruas de sua vizinhança, entrando nas outras casas e até assaltando a geladeira do vizinho. Tudo para poder manter suas necessidades básicas, como higiene, satisfação, sono, etc. Wright nos confessou ser um grande fã de Harvest Moon e Animal Crossing, e que buscou inspiração em certos elementos desses jogos para suas recentes criações. Quer uma prova disso? O GBA SP que Wright usou na demonstração estava autografado por ninguém menos que Shigeru Miyamoto, ídolo do produtor.

The Hobbit - GC



Um dos maiores destaques no estande da Vivendi Universal era **The Hobbit**, o game baseado na história que precede a saga "O Senhor dos Anéis". O jogo tem como estrela maior o hobit Bilbo Baggins e contará uma série de acontecimentos extremamente importantes para os fãs da saga. Comandando Bilbo, você irá participar de uma série de eventos que são apenas mencionados no filme, como o primeiro encontro do hobbit com Gollum, suas aventuras com os elfos em Lothlórien, o recebimento da espada "ferroada", seu duelo quase mortal com a aranha gigante Laracna e, principalmente, o momento em que Bilbo encontra o Um Anel.



O game será lançado em setembro com exclusividade para o GameCube.

P.N. 03 - Product Number 3 - GC



Vanessa Z. é uma mercenária que usa uma armadura cibernética toda invocada e busca vingança depois do assassinato de seus pais. Ela sai destruindo com seus raios todos os tipos de robôs que aparecem pela frente. Salta aos olhos os movimentos que ela faz durante a batalha e que dão a impressão de ser um tipo de dança. O visual é todo futurista, desde a personagem principal até os ambientes pelos quais ela passa. Com boa jogabilidade, o game pareceu ser fácil. O que não quer dizer que essa situação continuará a mesma quando o game estiver 100% pronto.



Sonic Heroes - GC

Depois de aparecer em duas adaptações de antigos títulos de Dreamcast, Sonic finalmente ganha um game inédito para GameCube. Em Sonic Heroes, o jogador controla Sonic, Tails e Knuckles. E o mais legal: todos ao mesmo tempo! É só escolher qual deles será o líder e colocar os outros dois para ajudar. Cada um possui características úteis em determinadas situações e os diversos puzzles espalhados pelo game encorajam o jogador a alternar bastante entre o trio de animais esquisitinhos.



Nintendo Puzzle Collection / Nintendo



Dr. Mario, **Yoshi's Cookie** e **Panel de Pon**, coletânia de jogos no estilo **Tetris**. Até quatro jogadores e sem data de lançamento.

All-Star Baseball 2004 / Acclaim



Esporte em que você tem que bater na bolinha e correr para a próxima base. Simulador hiper-realista.

XGRA / Acclaim



Simulador de corrida com veículos (motos) futuristas. Velocidade além do limite que seus olhos conseguem acompanhar.

Soul Calibur 2 - GC



Você já teve a chance de ver Link lutando contra vários inimigos hirulianos ao longo das várias versões de **Zelda**. Em **Soul Calibur 2**, Link marca presença em batalhas de igual para igual com personagens como Kilik e Maxi. Ele perdeu bastante o aspecto infantil que geralmente tem e está com um estilo mais adulto e agressivo. Link usa sua espada como arma principal, mas, através de comandos especiais, dá pra utilizar bombas, bumerangue e o arco-e-flecha.

Os personagens se movimentam muito bem graças à excelência gráficos do jogo. Cada cenário tem um alto nível de detalhamento, mudanças de ângulos de visão e altos efeitos visuais em golpes especiais. Cada lutador possui uma enorme quantidade de golpes e quem já está habituado vai se sair melhor com a jogabilidade. Com esse game, os donos de GameCube vão ficar duplamente felizes porque, além de ser um senhor jogo de luta, traz um dos maiores heróis da Nintendo. Não há do que reclamar.



Spider-Man 2 - GC

Este jogo só será lançado em 2004, quando o novo filme para os cinemas chegar, mas a Activision mostrou que está adiantada na produção. Essa segunda parte segue a história básica do longa mas não é apenas uma transposição dele porque tem um roteiro e inimigos próprios. O visual, tanto dos cenários quanto do Aranha, estão melhores e a movimentação do herói está muito superior ao primeiro título. O Aracnídeo pode fazer qualquer tipo de golpe, pode ir a qualquer lugar, subir em todos os prédios e enfrentar seus inimigos de uma maneira muito mais real. Se há quatro inimigos na sua frente, basta disparar sua teia e pegar os quatro ao mesmo tempo, girá-los no ar e jogá-los longe. Maravilha! Além do Dr. Octopus, o vilão do longa, o jogo traz ainda a participação do Lagarto que, no cinema, só aparecerá em sua identidade secreta.



Viewtiful Joe

Outro título exclusivo para GameCube e um dos mais impressionantes no estande da Nintendo. O visual é matador, todo em Cel Shading, com excelente movimentação e um estilo único. Você é Joe, um cara que é sugado para dentro do mundo dos filmes onde tem que enfrentar um monte de malvadões. Ele ganha um uniforme todo estiloso com o qual parece um Power Rangers (macho, é claro) e junto com ele vem os superpoderes. E nessa área, Viewtiful Joe é muito cool. O herói pode acelerar o tempo para atingir seus inimigos com mais velocidade e de maneira que não deixa muito espaço para contra-ataques. Ele também pode diminuir a velocidade e tudo fica em câmera lenta, bem ao estilo Matrix. Mas quando Joe faz essas coisas ele também altera as leis da física, afetando tudo ao seu redor. Uma outra coisa interessante é que, conforme vai detonando os inimigos, o personagem ganha dinheiro que pode ser usado para comprar novas armas mais para frente. Viewtiful Joe **causou uma excelente impressão em todos os que passaram pelo estande da Nintendo e, sem dúvida, era um dos jogos mais quentes e comentados da E3.**





Disney's Extreme Skate Adventure / Activision



Personagens infantis participam de simulador de skate. Fácil de jogar e muito divertido.

Lost Kingdoms II / Activision



RPG com batalhas de monstros invocados de cartas. Visual e animações de alto nível.

Go! Go! Hypergrind / Activision



Simulador de skate com personagens aloprados. Totalmente baseado no universo dos desenhos animados.

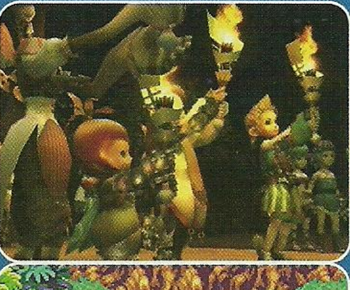
Entre Final Fantasies e Sword of Manas

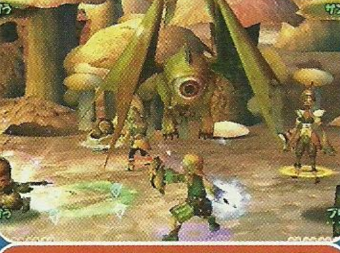
Se esta E3 foi marcada pelos shows de bom relacionamento entre a Big N e suas Third Parties, então, a Square-Enix pode ser apontada como principal exemplo disso. As duas empresas não poderiam estar mais unidas. Durante o evento, a SE apresentou dois games da série Final Fantasy **exclusivos para a Nintendo, além do remake de uma das mais famosas séries de Action RPG de todos os tempos.**

Para o Cube, a demo jogável de Final Fantasy: Crystal Chronicles. **Mais do que o primeiro game da saga de maior sucesso dos RPGs para a plataforma, o título marca por ser uma versão exclusiva, ambientada no universo de FF, mas com fortes elementos de Action RPGs à la Zelda. O jogo retoma os cristais como tema do enredo, assim como foi em** Final Fantasy IV, **e até quatro jogadores simultâneos podem participar da aventura.**

E para o portátil da Nintendo, Final Fantasy Tactics **dividia o espaço com** Sword of Mana. **Apesar de anunciados como remakes de títulos famosos, ambos chamaram a atenção por serem jogos totalmente diferentes dos originais, exclusivos do GBA.**









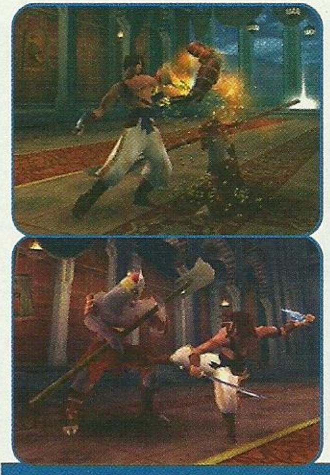


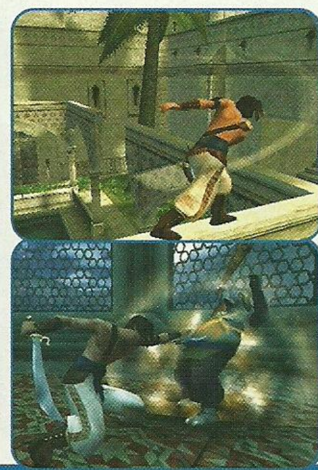
Prince of Persia: The Sands of Time - GC

Este foi, facilmente, um dos games mais impressionantes da feira. Totalmente reformulado, o clássico está de volta com um príncipe bem mais ágil, capaz de andar pelas paredes e fazer movimentos impossíveis com sua espada. No game, você enfrenta uma série de criaturas feitas de areia, que só podem ser vencidas por quem tem a Adaga do Tempo – no caso, você. Com uma jogabilidade simples e rápida, você consegue desferir combos sensacionais em seus inimigos, e arremata tudo com uma animação em câmera lenta. É visualmente incrível, acredite.

Os elementos de plataforma da série estão presentes, e até as tradicionais armadilhas que conhecemos do game clássico. Alguém lembra dos pisos falsos e dos espinhos gigantes que nascem do chão? Você irá encontrar tudo isso aqui.

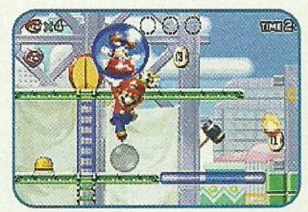
Mas o mais impressionante é um recurso inédito, que promete facilitar a vida do jogador e, ao mesmo tempo, proporcionar novos elementos de jogabilidade: se você, por exemplo, errar um pulo e começar a cair por um penhasco, basta segurar um botão que a ação volta, como se fosse um rewind de videocassete. É isso mesmo: você tem o poder de voltar o tempo e corrigir a besteira que possa ter feito. Isso a qualquer momento do jogo! Parece estranho falar assim, mas ver esse recurso funcionando é simplesmente de derrubar o queixo. A Ubi Soft realmente caprichou nesta nova aventura do príncipe, cujo lançamento está marcado para novembro.

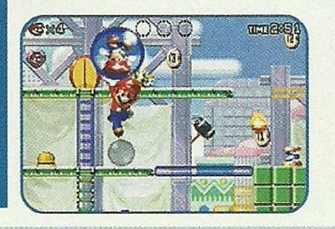




Mario & Donkey Kong - GBA

Os veteranos devem se lembrar do primeiro **Donkey Kong**, lançado na década de 80 para os Arcades. Você controlava Mario e tinha de escapar dos barris e outros obstáculos arremessados pelo gorilão. Parece que a Nintendo está decidida a reviver o clássico. Não, não se trata de mais uma conversão; a demo apresentada na E3 impressionou pela qualidade gráfica, cenários coloridos e animação fluente, fazendo jus aos 32 bits do portátil. Além disso, diversos elementos de **Mario Bros.**, o original, como a marreta e os goombas, também deram as caras no game.







Gotcha Force / Capcom



Game de ação e tiro com exércitos formados por brinquedos. Visual animado e até quatro jogadores.

Tube Slider / Capcom

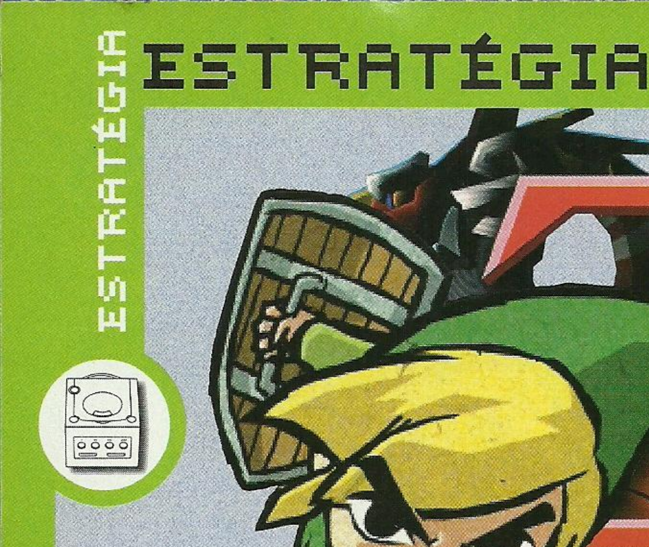


Corrida futurista com pista tubular que possibilita deslizar pelo teto. Até quatro jogadores e exclusivo para GameCube.

The Suffering / Lucas Arts



Se você esperava algo na linha Silent Hill para o Cubo, então The Suffering é o seu jogo. Muito sangue e criaturas bizarras esperam por você.



THE LEGEND OF ZELDA the Wind Waker™

Por Eduardo Trivella

Aposto que você não agüentava mais esperar. Eis a derradeira parte do detonado de Zelda: The Wind Waker com tudo o que você precisa para transformar em salsicha aquele porco do Ganondorf. Prepare os dedos e mãos à obra!

Forsaken Fortress

Com a Master Sword em mãos, volte para Forsaken Fortress (A1) e não seja sutil: use o canhão para destruir a porta. Suba pelas escadas e tome a direção da porta de madeira. Quando Phantom Ganon aparecer, brinque de tênis com ele rebatendo a bola de energia com a espada. Quando ele cair ao chão, aproxime-se e não tenha dó do lazarento para ganhar o martelo (Skull Hammer) como prêmio.

Suba até o topo da fortaleza usando o martelo nos grandes botões do chão quando for preciso (e a Deku Leaf para planar por cima de abismos). Quando abrir a porta que leva à cela de sua irmã, prepare-se para o pássaro tamanho família que está chegando. Suba pelas escadas na correria (se cair, use o Grappling Hook para subir de volta) e acerte o bico de Helmaroc King com o martelo no final do caminho. O bichão vai cair na água e depois voltar com tudo. Fique perto de suas patas e espere até ele dar uma bicada. Quando ele estiver com o bico preso no chão, desça a martelada. Se ele, por acaso, te soprar de encontro aos espetos, dê cambalhotas para escapar. Algumas marteladas e a proteção da cabeça dele vai cair. Repita o processo mas substitua as marteladas por golpes de espada para acabar de vez com o urubuzão. Suba pelo caminho que se abriu e curta uma das seqüências mais legais de **The Wind Waker**. Quando Link e Tetra, quer dizer, Zelda, aparecerem em Hyrule Castle, leve-a para a sala onde você pegou a Master Sword e troque uma idéia com o rei em pessoa, Daphnes Nohansen Hyrule.

Vários Lugares

Depois de tanta história, a última parte de sua aventura começa de verdade. E para tanto, é preciso que você esteja bem equipado. Vamos começar com algo que vai facilitar sua navegação.

Siga para C4 e F3 (lembra o desenho da grade com números e letras que mostramos na edição anterior?) e você verá um grande ciclone. Entre nele e dispare flechas em Cyclos, um sapão enorme, para aprender mais uma melodia: Ballad of Gales (alavanca direcional para esquerda, C↓, C→, C← e C↑), que serve para teletransportar você e seu barco para diferentes lugares.

Use a nova música para chegar a B2, Mother & Child Isles. Sem muito esforço, você acaba ganhando as flechas de fogo e de gelo nessa parada. Para usá-las, saque o arco-e-flecha e aperte R para trocar o tipo da flecha.

Agora siga para Eastern Fairy Island (C5) e Southern Fairy Island (F4). Nas duas ilhas,





detone a entrada da caverna com bombas e depois fale com as fadas para aumentar seu número de bombas para 60 e, em seguida, para 99.
Quer fazer o mesmo com as flechas? Então vá para Western Fairy Island (C1) e Thorned Fairy Island (D7), use o martelo na entrada das cavernas e fale com as fadas.
E para aumentar também sua barra de energia, siga para Two Eye-Reef (G4) e fique navegando até encontrar um bando de gaivotas. Vá seguindo os seres alados até que um polvo gigante apareça. Detone-o com o bumerangue e sua barra será duplicada por uma bondosa fada.
Sua carteira também pode ficar mais gorda, com capacidade para até 5000 Rupees. As fadas que aumentam seu rico dinheirinho estão em Northern Fairy Island (A3) e em Outset Island (G2), cuja localização já foi explicada na parte anterior do detonado.
E por falar em Outset Island, pegue 10 Knight´s Crests (o prêmio que você ganha matando aqueles cavaleiros grandes de armadura) e leve para o espadachim Orc para aprender a técnica mais poderosa de esgrima, o ataque Hurricane.
Quer também umas garrafas extras para facilitar o trampo? Uma delas você já ganhou de Medli, mas as outras três exigem um pouco mais de sacrifício. Uma delas pode ser comprada com Beedle em Rock Spire Isle (C2) por 500 Rupees depois que você receber uma carta avisando da "liquidação"; outra está dentro de um submarino em Bomb Island (E6) e você deve derrotar todos os inimigos de lá para consegui-la; e a quarta e última pode ser pega em Windfall Island (B4) à noite: converse com a garotinha maltrapilha que está perto da loja do cara de turbante. Ela vai ignorá-lo e você deve subir pelas escadas. Quando ela começar a correr na direção oposta, siga-a de longe. Se ela parar, pare também e procure ficar fora do alcance de visão dela. No final da perseguição, ela tentará arrombar um cofre. Pegue-a no flagra, escolha sempre a primeira resposta para as perguntas dela e você conseguirá a última garrafa.
E por que não aproveitar que está em Windfall Island para aprender uma música muito útil que transforma dia em noite e vice-versa? Mostre a Wind Waker para o sósia do Elvis que está dançando perto de uma lápide. Imite a dança dele (C→, C←, C↓) e a melodia Song of Passing entrará para seu repertório.

Fire Mountain

Devidamente equipado, siga para Fire Mountain (C6), mire o arco para o topo da montanha de fogo e dispare flechas de gelo. Suba até o topo, caia pelo buraco, derrote todos os inimigos e pegue o Power Bracelet dentro do baú. Agora você pode levantar até um elefante! Comece erguendo a cabeça de pedra que está perto do baú, saia da montanha de fogo e siga para...



Headstone Island

Esta ilha está em G3. Levante a cabeça de pedra, entre na caverna e toque a música, Earth God's Lyric, que está representada na pedra (alavanca direcional para →, C↓, C↓, neutra, C →, C←, neutra). Como agora você precisa de alguém que toque harpa, vá chamar Medli na casa dela.

Dragon Roost Island

Suba para o ponto mais alto da residência dos Rito, saia para a parte externa e use o Grappling Hook para chegar até onde Medli está soltando seus acordes. Saque a Wind Waker, ensine para ela a música que você aprendeu em Headstone Island e depois voltem juntos para lá.



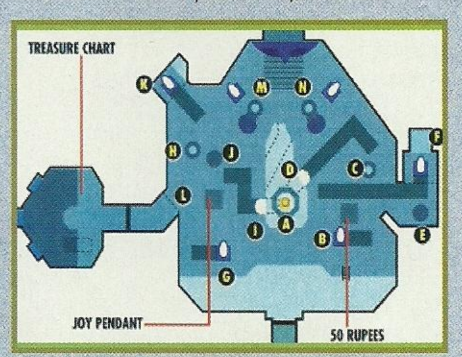
Earth Temple

Em Headstone Island, toque a Earth God´s Lyric em frente à pedra e entre no templo. Pegue Medli no colo, pule com ela e voe em direção à porta. Na sala seguinte, suba com sua amiguinha pela escada da esquerda e voe com ela até o primeiro pilar. Aperte R para colocá-la no chão, pise no botão e toque a Command Melody. Controlando Medli, voe até o segundo pilar e pise no botão. Desça, retorne o comando para Link e passe pela porta.
Mate os ChuChus vermelhos e verdes e atraia os azuis para o raio de luz solar. Depois que eles virarem pedra, destrua-os com o martelo a as portas se abrirão. Agora, comande Medli e use a harpa dela para refletir a luz do sol para cima do baú transparente. Pegue o mapa e passe para a sala seguinte.
No meio de toda a névoa, existe um botão. Use o reflexo da luz solar com a harpa de Medli para limpar a névoa ao redor e desça a martelada nele. Pegue Medli e passe pela porta que se abriu. Apague as caveiras flamejantes com a Deku Leaf, suba a escada que há na sala e puxe o bloco para o local devido, revelando um buraco na parede por onde entra a luz do sol. Com a harpa de

Shh! Shhh!

Medli, ilumine o baú transparente e pegue uma chave (se Medli for pega por algum Floor Master, volte para a sala da névoa, toque a Command Melody e voe com ela para fora do cativeiro). Volte para a sala anterior (a da névoa) e abra a porta trancada. Mate todos os ChuChus verdes e vermelhos, atire flechas de fogo nos panos da parede e atraia os ChuChus azuis para a luz do sol. Depois que eles virarem pedra, coloque um em cada botão do chão e suba pelas escadas com sua amiga. Empurre o bloco para baixo e passe pela porta que se abriu.
Elimine o Floor Master e empurre o primeiro bloco para seu espaço correto. Use a harpa de Medli para iluminar a estátua em cima do segundo bloco e os quatro símbolos de sol desenhados na parede. Empurre o segundo bloco para o local correto e depois use o bloco que estava oculto pela parede para revelar um baú com a bússola e também como escada para chegar à saída da sala (Medli terá que voar até lá).
Para derrotar os Poes que habitam a sala seguinte, só refletindo luz solar neles com a harpa de Medli e depois usando as armas de Link. Faça isso e uma escada surgirá. Suba por ela e passe pela porta que não está trancada. Passe perto de cada um dos caixões para que ReDeads saiam lá de dentro. Derrote-os com o martelo, mas procure não ficar muito perto para não ser agarrado. Um dos caixões tem uma chave, pegue-a e volte para abrir a porta trancada da sala anterior.
Stalfos aparecerão em seu caminho. Use o bumerangue para atordoá-los e depois a espada. Quando a cabeça se separar do corpo, utilize o mesmo combo bumerangue-espada. Derrote três deles e o Mirror Shild é seu. Sacando a espada e segurando o botão R, você pode usar esse novo escudo para refletir a luz do sol do mesmo jeito que Medli faz com a harpa. Teste-o no símbolo de sol da parede e volte para a sala anterior.
Voe com Medli para onde a luz do sol está batendo. Use a harpa para refletir a luz para o chão no meio da sala. Posicione Link de modo que o raio refletido por Medli bata no escudo e reflita no símbolo da parede. A passagem aberta leva de volta à sala da névoa, então, coloque Link e Medli embaixo de cada um dos raios de sol e faça-os refletir a luz nos olhos (com símbolo de sol) da estátua da sala. Desça pelas escadas e entre na sala seguinte.
Derrote as caveiras azuis com flechas de gelo, cruze a ponte e toque a Earth God's Lyric junto com Medli em frente à pedra. Passe pela porta, derrote os ReDeads (use a luz do sol, se preferir), reflita a luz do sol em todas as estátuas da sala (é preciso usar um dos espelhos para jogar a luz em uma das estátuas) e saia pela porta da esquerda. Martele um botão no fim da sala e empurre o espelho para baixo do raio de sol. Volte para a sala anterior e passe pela outra porta que não está trancada.
Como a sala está cheia de névoa, vá andando com cuidado para não ser pego pelos Floor Masters. No fundo, abra o baú e pegue uma chave. Volte para sala com os dois espelhos empurre o bloco e use essa chave na porta trancada. Elimine todos os inimigos da sala e use o escudo para iluminar duas das estátuas. A terceira estátua precisa ser iluminada com o trabalho em conjunto de Link e Medli, o que revela uma nova porta.
Na cela seguinte, toque a Earth God's Lyric junto com Medli na frente da pedra. Passe pela porta, desça pelas escadas e voe com Medli no colo para a porta que está perto da parte baixa da sala.
A próxima sala é enorme e cheia de enigmas, então, siga os seguintes passos.
1- Medli – voe para A e pise no botão.
2- Link – empurre um espelho em B.
3- Medli – voe até C e reflita a luz para uma estátua em D.
4- Medli – reflita a luz para o chão em E.
5- Link – vá até E e reflita a luz de Medli para os símbolos de sol em F.
6- Link – empurre ou puxe os espelhos de D, F e G.
7- Medli – voe até H e reflita a luz para uma estátua em I
8- Medli – reflita a luz para o chão em J.
9- Link – vá até J e reflita a luz de Medli para os símbolos de sol em K.
10- Link – puxe ou empurre os espelhos de I e K.
11- Posicione Link e Medli em M e N e reflita as luzes nos olhos da estátua do sol para abrir a porta.

Passe por essa porta e detone todos os inimigos para ganhar a Big Key. Vá voltando até ver a porta onde a Big Key pode ser usada. Entre e você dará de cara com vários Poes que se juntam e se transformam no chefe chamado Jalhalla.
Para acabar com ele, use o escudo para refletir nele a luz do sol, levante-o e jogue-o em um dos pilares de espinhos. Ele vai se dividir em vários Poes menores e tudo o que você tem a fazer é picar a espada neles.



Ice Ring Isle

Rume agora para esta ilha que fica em F5 e atire uma flecha de fogo no gêiser gelado. Siga com cuidado pelo gelo para entrar na caverna. Lá dentro, as botas de ferro (Iron Boots) esperam você no final do caminho. Calce-as e saia daí.



Gale Isle

Vá para esta ilha em A4 e use as botas para não ser soprado pelo vento. Dê uma martelada na estátua, entre e use a Wind Waker para aprender a música que está representada na pedra: Wind God's Aria (alavanca direcional para a →, C↑, C↑, C↓, C→, C←, C →).

Forest Haven

Volte até a morada da Deku Tree e ache Makar atrás de uma cachoeira que está soltando notas musicais. Toque essa nova música para ele e volte para Gale Isle.



Wind Temple

Entre com Makar em Gale Isle e toque a Wind God's Aria na frente da pedra. Passe da primeira para a segunda sala do calabouço, toque a Command Melody e leve Makar para pisar no botão do fundo da sala. Suba com Link em cima da plataforma com mola, calce as botas e tire-as em seguida. Quando estiver no ar, use a Deku Leaf para chegar até onde você deixou Makar e passe pela porta. Use a Deku Leaf no mecanismo de vento, assuma o controle de Makar e jogue sementes nos dois pontos arenosos da sala para passar para a sala seguinte. Plante três árvores com Makar, veja-o sendo capturado e passe com Link pela porta perto daquela pela qual você entrou. Atravesse a sala, veja onde Makar está preso (não há como soltá-lo no momento)



e passe pela porta guardada por dois Armos Knights. Caia para o nível inferior da sala, acione o mecanismo com a Deku Leaf e use a plataforma com mola e as botas para subir novamente. Atravesse a sala e passe pela porta à direita. Use a corrente ascendente e a Deku Leaf para chegar à plataforma com um botão e pise nele. Passe pela grade que se abriu e continue usando a Deku Leaf e as correntes ascendentes até chegar ao baú com o mapa e depois à porta de saída.

Pise no botão com as botas de ferro e os níveis inferiores do labirinto ficarão acessíveis. Desça tudo e passe pela única porta aberta. Calce as botas em cima de um dos quadrados rachados e caia para o nível inferior. Vários ChuChus vão atacar – acabe com todos e leve a plataforma com mola até o quadrado de cor mais escura no fundo da sala. Coloque o bloco ao lado da plataforma, suba nela e use o truque das botas para subir. Pegue uma chave no baú, volte para a sala anterior e abra a porta trancada.

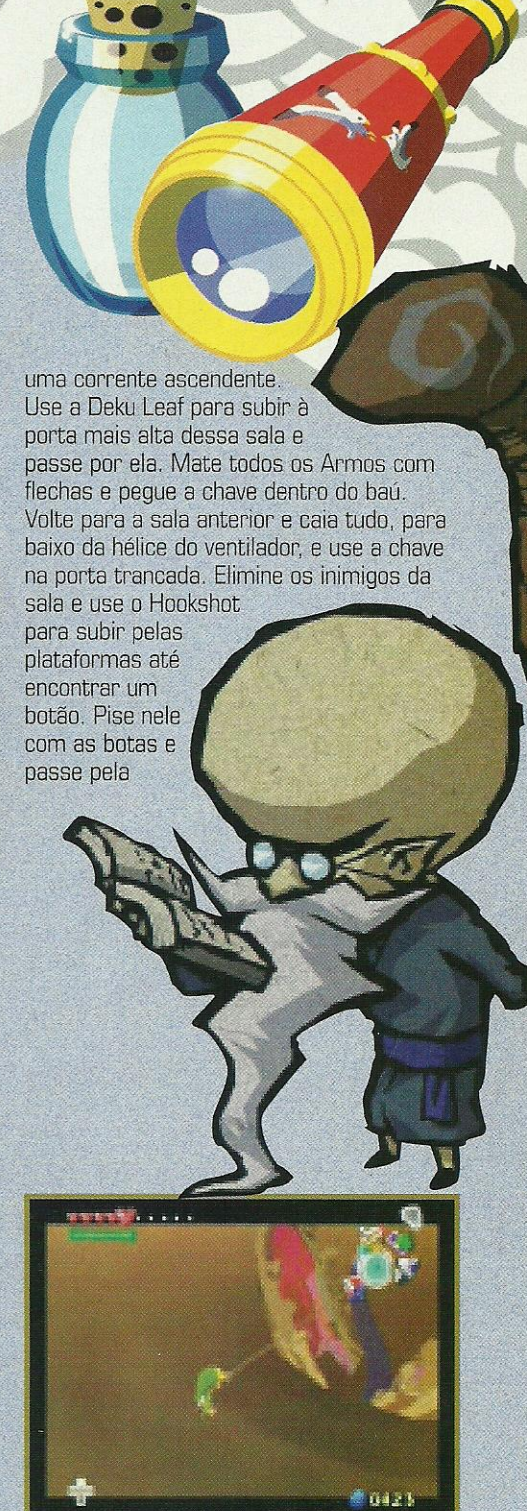
Um Wizzrobe vermelho aparecerá e invocará mais criaturas, portanto, cuide dele primeiro com flechas e depois mate os



outros inimigos para ganhar o Hookshot. Use-o no alvo da parede e martele o botão para poder voltar à sala que é comum aos três andares. Vá usando o Hookshot para subir até onde der e depois use a Deku Leaf para chegar até o baú com a bússola. Agora calce as botas, use a plataforma com mola e continue subindo. Quando chegar perto da jaula de Makar, calce as botas e lance o Hookshot na estátua para puxá-la e liberar o caminho para seu amigo.

Volte com Makar àquela sala onde ele plantou três árvores e use o Hookshot nas árvores para subir até o topo (não esqueça que Makar sabe voar!) e passar para a sala seguinte. Faça Makar plantar quatro árvores e alcance a outra porta da sala com o Hookshot. Na próxima sala, Makar e Link devem pisar nos botões do chão. Desça um andar com a Deku Leaf e passe pela porta que está guardada pelos Armos Knights. Caia para o nível inferior, acione o mecanismo com a Deku Leaf, suba na mola, calce e descalce as botas para voltar ao nível superior e toque a Wind God's Aria junto com Makar em frente à pedra. Na sala seguinte, derrote todos os inimigos para ganhar a Big Key.

Volte para a sala grande onde Makar estava preso e desça até B1. Faça Makar plantar duas árvores nos pontos arenosos e o ventilador vai começar a girar, formando uma corrente ascendente.



Use a Deku Leaf para subir à porta mais alta dessa sala e passe por ela. Mate todos os Armos com flechas e pegue a chave dentro do baú. Volte para a sala anterior e caia tudo, para baixo da hélice do ventilador, e use a chave na porta trancada. Elimine os inimigos da sala e use o Hookshot para subir pelas plataformas até encontrar um botão. Pise nele com as botas e passe pela porta que se abriu. Faça Makar voar por cima das correntes de vento e plantar uma árvore para o Hookshot. Retome o controle de Link e passe pela porta no final da sala. Deixe Makar em segurança e comece a mexer com os blocos. Calce as botas para não ser soprado pelo vento e empurre o bloco da direita de modo que ele prenda as duas primeiras lâminas de encontro à

parede. Empurre o bloco do meio até que ele caia no buraco do meio da sala. Leve o último o bloco por cima desse que você derrubou no buraco e prenda a terceira lâmina num dos cantos da sala. Pegue Makar no colo e caminhe tranqüilamente até o outro lado, onde os dois devem tocar a Wind God's Aria para fazer aparecer a porta da Big Key.
Molgera é o nome da criatura que você vai enfrentar agora. E para acabar de vez com a raça dessa lambisgóia, não chegue muito perto dela ou serás engolido. Use o Hookshot em sua língua e traga-a para o alcance de sua espada. Quando ela mandar serpentes para cima de você, concentre-se nelas primeiro usando o mesmo método. É melhor ter algumas fadas dentro de garrafas só por precaução. E procure não ficar muito tempo parado quando o chão estiver negro: esse é o sinal de que Molgera está quase pronta para engolir você!

Triforce Shards

É chegada a hora de reunir os oito pedaços da Triforce para poder entrar na torre do Ganon e liquidar a fatura. Pra começar, vamos falar de um item que você provavelmente já possui mas que ainda não mencionamos: a IN-credible Chart. Depois de passar pela Tower of the Gods, você recebe esse mapa pelo correio e deve



pagar 201 Rupees pela carta registrada. O mapa mostra a localização de todas as Triforce Charts, mas elas precisam ser decifradas por Tingle em Tingle Island (C3). Depois que ele ler uma Triforce Chart (o safado cobra 398 Rupees para decifrar cada uma delas!) a localização da Triforce Shard correspondente é assinalada na IN-credible Chart. Daí, é só ir até lá de barco, ficar esperto na localização em seu mapa, procurar o sinal luminoso que sai do mar e jogar o Grappling Hook no local correto. Então, mãos à obra!

1- Chart em Isle of Steel (E2), Shard em Greatfish Isle (D2). Vá até E2 e dê tiros de canhão no barco que impede a entrada na ilha de aço. Lá dentro, toque Wind's Requiem em cima do símbolo do vento.
2- Chart em Private Oasis (E5), Shard em



Gale Isle (A4). Em Windfall Island, fale com a professora Ms. Marie e ela pedirá que você traga os quatro gazeteiros de volta para a escola. Saia para o pátio, converse com os garotos e concorde em brincar de esconde-esconde. Você deve achá-los e depois correr atrás deles para pegá-los. Um está atrás da lápide, perto do cara vestido de Elvis. Outro está atrás da loja de bombas. O terceiro está atrás de um arbusto, em cima do portão da cidade. E o último está escondido em cima de uma árvore perto do portão – você deve dar um ataque-cambalhota na árvore para que ele despenque lá de cima. Depois, volte até a professora e dê-lhe 20 Joy Pendants (se não tiver o número suficiente, use o Grappling Hook para tirar a jóia dos Bokoblin). Em troca, você ganhará a Cabana Deed, uma escritura de um bangalô em Private Oasis. Vá até lá, mostre a escritura para a porta, entre, olhe para cima e jogue o Grappling Hook. Caia pelo buraco na lareira e pegue a Chart no final do labirinto tocando Wind's Requiem em cima do símbolo do vento.
3- Chart em Bird's Peak Rock (E7), Shard em Stone Watcher Island (E3). Vá até E7, fique junto à caixa de correio e transforme-se em gaivota usando a isca All-Purpose Bait (comprada com Beedle). Tomando cuidado com os Kargoroks, voe e bata nos cinco cristais que estão nos ninhos. Entre pela porta que se abriu e toque Wind's Requiem em cima do símbolo do vento.
4- Chart no Navio Fantasma, Shard em Ouset Island (G2). Esse pedaço é um pouco mais complicado. Vá até Diamond Steppe Island (F1), use o Hookshot nas árvores para alcançar o topo da ilha. Caia pelo buraco e passe por uma série de caldeirões para chegar até Ghost Ship Chart, o mapa que indica a posição do Navio Fantasma de acordo com as fases da Lua. Abra o mapa e veja qual posição está piscando. Siga para a coordenada correspondente, navegue em direção ao Navio Fantasma (tem que ser à noite) e mate todos os inimigos lá de dentro.



5- Chart em Needle Rock Isle (E1), Shard em Cliff Plateau Isles (F7). Vá até E1 e use o canhão contra um navio dourado. Depois que ele afundar, use o Grappling Hook no local do naufrágio.
6- Chart em Outset Island (G2), Shard em Southern Triangle Island (E4). Volte a sua ilha e use o Hookshot para subir até perto da cara de pedra atrás da casa da vovó. Levante a pedra, caia pelo buraco e mate os trocentos inimigos antes de ganhar sua recompensa tocando Wind's Requiem em cima do símbolo do vento.
7- Chart em Stone Watcher Island (E3), Shard em Seven-Star Isle (A6). Vá até E3, levante a cara de pedra, caia pelo buraco e derrote todos os inimigos para tocar Wind's Requiem no símbolo do vento.
8- Chart em Overlook Island (A7), Shard em Two-Eye Reef (G4). Vá até A7 e use o Hookshot



em árvores para chegar ao topo da ilha. Caia no buraco, acabe com os inimigos e toque o que você já sabe.

Ganon´s Tower

Com a Triforce of Courage novamente reunida, volte para Tower of the Gods e vá direto para o porão do Castelo de Hyrule. Depois de ver Zelda sumir, acabe com os dois Darknuts e saia pela porta de trás do castelo. Bata no campo de força com a espada e continue em frente até a torre, usando o Hookshot ou a Deku Leaf para cruzar a ponte quebrada.
Na primeira sala, há portas que dão para os quatro chefes que você já enfrentou. Você já sabe como matá-los, então não vamos perder tempo com isso.
Depois de trucidar as quatro, passe pela porta que se abriu e depois por mais uma sala. Ao entrar na sala com um círculo azul no centro, passe pela porta da direita. Pule no grande buraco negro e você enfrentará Phantom Ganon mais uma vez. Repita o jogo de tênis de Forsaken Fortress. Depois de derrotado, ele vai deixar cair a espada. Preste atenção para onde o punho da espada dele aponta e passe pela porta correspondente, e assim sucessivamente até ganhar a Light Arrow, a flecha de luz. Quando for enfrentá-lo novamente, é só dar uma flechada com esse novo brinquedo. Pegue a espada dele e golpeie a porta com desenho de chifres.
Suba a escadaria derrotando todos os inimigos no caminho e entre na sala onde Ganandorf o aguarda. O cara tem várias formas: primeiro, ele parece uma marionete. Então, corte as cordas com o bumerangue e atire flechas de luz na bola azul do rabo do bicho. Em seguida, vira uma aranha e fica andando pelo teto. A saída é afastar o máximo possível a câmera, observar seus movimentos com a ajuda do reflexo da água e se posicionar perto do rabo azul. Quando a aranha cair, flechada de luz no rabo! Depois ele vira uma cobra e fica muito rápido. Você tem duas opções: ou acertar a flecha de luz no rabo enquanto ele se move, ou dar um ataque giratório em sua cabeça para congelá-lo e depois dar a flechada.
Depois de tanta apelação, Ganandorf resolve enfrentar você de igual para igual, sem disfarces. Suba até o topo usando a corda que ele deixou para trás, o Hookshot e o Grappling Hook e se prepare porque a luta vai ser boa! Zelda vai ajudar você, então, espere que ela atire flechas de luz em Ganondorf e quando ele estiver atordoado, golpeie-o com a espada e use o ataque especial (aquele quando o ícone do botão A pisca). Vai chegar uma hora que Zelda vai falar para você usar o escudo. É sua deixa para atrair a atenção de Ganondorf enquanto ela dispara uma flecha em sua direção. Aperte L e R simultaneamente e a flecha vai rebater em seu escudo e atingir o pilantra. Aproxime-se enquanto ele está atordoado e aperte A quando o ícone piscar.
Que lindo! Agora é só curtir o final e conferir os segredos no Top Secret. Ⓝ



Carta de navegação

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							

?

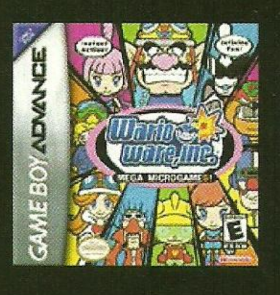
Finalmente algo bom para ver na TV




GAME BOY ADVANCE
METROID
FUSION


GAME BOY ADVANCE
ADVANCE WARS 2
BLACK HOLE RISING


GAME BOY ADVANCE
DONKEY KONG
COUNTRY


GAME BOY ADVANCE
Wario ware, inc.
MEGA MICROGAME$!


GAME BOY ADVANCE
ZELDA
Four Swords


GAME BOY ADVANCE
POKéMON
RUBY VERSION


GAME BOY ADVANCE
POKéMON
SAPPHIRE VERSION

ESTRATÉGIA

Todos os passos para completar sua jornada e se tornar um Mestre Pokémon!

Pokémon Ruby Version / Pokémon Sapphire Version

A era Advance marca um novo começo. Sem a possibilidade de importar criaturas de outras versões, todos os jogadores se aventuram nas mesmas condições. Acompanhe nosso detonado e saiba tudo sobre a nova fase gamística de Pokémon. Alex Figueiredo

Cidade de Littleroot

É aqui que tudo começa. Fale com sua mãe dentro da casa e ajuste o relógio em seu quarto. Depois, siga para a casa logo ao lado da sua para conhecer o/a filho/a do Professor Birch. Depois, saia da cidade pelo Norte para encontrar o professor em apuros. Escolha um dos três Pokémon iniciais e vença a batalha. Quando puder, siga pela rota 101 até Oldale.



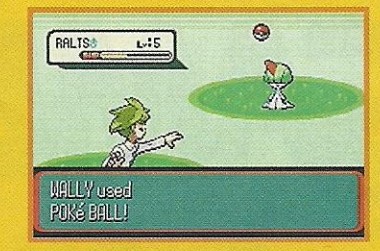
Cidade de Oldale

Aqui, se precisar recuperar suas energias, visite o Centro Pokémon, a primeira casa à esquerda na entrada da cidade. Você precisará sair pela rota 102, mas ela está bloqueada. Então, vá para a 103 até encontrar seu vizinho (May ou Brendan, dependendo do sexo do seu personagem). Derrote-o e volte para o laboratório do professor em Littleroot, onde receberá a Pokédex e cinco Pokéballs. Fale com sua mãe para ganhar os Running Shoes e vá para a rota 102.



Cidade de Petalburg

No final da rota, você encontrará a cidade onde seu pai é o Líder de Ginásio. Vá visitá-lo. Ele pedirá para você acompanhar Wally, um garoto da vizinhança, para capturar seu primeiro Pokémon. Feito isso, siga para a esquerda, passando pela casa do Mr. Briney e chegando até a floresta de Petalburg. Siga para o Norte até ser atacado pelos membros da Equipe Magma

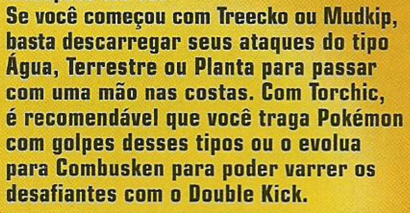




(se você estiver jogando a Ruby) ou Aqua (para a Sapphire). Qualquer Pokémon com nível superior a 12 vence esta. Continue para cima até chegar ao outro lado da rota 104. Aqui você participará de sua primeira batalha em dupla contra as treinadoras Gina e Mia – nada realmente complicado. Mais uma andada para o Norte e você chegará até a cidade de Rustboro.

Cidade de Rustboro

Aqui você enfrentará seu primeiro desafio de ginásio. Antes disso, vá até a primeira casa à esquerda do Centro Pokémon e fale com o lenhador ali. Isso lhe renderá o HM01 – Cut, que ajudará bastante daqui pra frente. Agora siga para o Ginásio Pedra.



Líder do Ginásio Pedra:
Roxanne

Geodude (Lv 14)
Nosepass (Lv 15)
Se você começou com Treecko ou Mudkip, basta descarregar seus ataques do tipo Água, Terrestre ou Planta para passar com uma mão nas costas. Com Torchic, é recomendável que você traga Pokémon com golpes desses tipos ou o evolua para Combusken para poder varrer os desafiantes com o Double Kick.

Saia do ginásio com a Stone Badge e o TM39 – Rock Tomb. Ao Norte, você verá um membro da Devon Corp ser roubado. Vá para a direita, na rota 116, para ajudá-lo a capturar o assaltante.



Rota 116 & Rusturf Tunnel

Siga pela rota até o final, onde você encontrará a entrada para a caverna de Rusturf. O velho na entrada, Mr. Briney, pede para você ajudar seu Wingull, que foi pego como refém pelo homem que você está perseguindo. Entre na caverna e vença o integrante da Equipe Magma ou Aqua para receber os Devon Goods. Entregue o item ao homem assaltado em Rostboro e siga-o até o prédio da Devon Corp. No último andar, o presidente Stone dará a você a Pokénave, além de pedir que entregue uma carta a seu filho, Steven, em Dewford, e depois leve os Devon Goods para Slateport, ao Capitão Stern. Com isso feito, vá para a casa do Mr. Briney na rota 104 e parta para a próxima cidade.

Cidade de Dewford

Nesta pequena cidade, a primeira coisa a ser feita é conquistar a Knuckle Badge, que permite usar a técnica Flash fora da batalha para iluminar locais escuros.

Líder do Ginásio Lutador:
Brawly

Machop (Lv 17)
Makuhita (Lv 18)
Você encontrará apenas treinadores de Pokémon do tipo Lutador. Por isso, não deixe de aparecer trazendo Pokémon que saibam golpes do tipo Voador ou Psíquico – o Peck de Combusken, o Wing Attack de Taillow e Wingull, e o Psychic de Kirlia são perfeitos para isso. Nem pense em trazer Pokémon de Pedra, Normal ou Noturno, a não ser que queira vê-los derrubados logo de cara.

De posse da insígnia, vá para Oeste, na rota 106, e entre na Granite Cave. Fale com o homem para receber o HM05 – Flash. Ensine a técnica para algum Pokémon, desça para o próximo subsolo e use Flash para iluminar seu caminho. Prossiga até encontrar. Ele lhe entregará o TM47 – Steel Wing. Terminada a primeira parte da missão, volte para o barco de Mr. Briney e parta para Slateport, a próxima cidade.

Cidade de Slateport

Continue a Norte na praia da Rota 109 para entrar na cidade. Entre no grande prédio com barcos ao redor e fale com todos por lá. Siga, então, para a construção logo acima, o Museu Oceânico, e encontre o capitão no segundo andar. Assim que você entregar os Devon Goods, a Equipe Aqua/Magma fará um ataque surpresa. Vença os dois invasores com bons golpes Lutador ou Inseto para prosseguir. Sem mais, vá para a Rota 110, ao Norte. Ignore a Cycling Road e vá andando, passando por baixo das pontes, até chegar a Mawville.

Cidade de Mawville

Logo que entrar na cidade, procure por uma casa que parece ser feita de pedra, na parte Leste. Lá, fale com o pessoal para receber o HM06 – Rock Smash, que será muito importante para prosseguir a Norte, em sua jornada. Agora, entre na loja do Rydel, logo acima da casa de pedras, para receber uma bicicleta. Escolha qualquer uma das duas, já que a qualquer momento você pode vir e trocar uma pela outra. Vá para a esquerda até encontrar Wally. Ele o desafiará, mas nem de longe será um grande desafio. Entre no ginásio e prepare-se para enfrentar o Líder Elétrico.

Líder do Ginásio Elétrico:
Wattson

Magnemite (Lv 22)
Voltorb (Lv 20)
Magneton (Lv 23)
Para avançar até o líder, você deverá acionar os interruptores no chão e vencer seus discípulos. Se você estiver com Marshtomp, não haverá problema algum: como Pokémon Terrestres são imunes contra ataques Elétricos, basta você castigar a todos com seu Mud Shot. Do contrário, procure trazer Pokémon Planta ou Elétricos para se defender de seus ataques, enquanto ataca com golpes que não sejam Elétricos, Voadores ou Metálicos.



Você receberá a Dynamo Badge, e poderá usar o Rock Smash fora da batalha, para estourar as pedras que barram seu caminho na Rota 111. Continue a Norte, até encontrar um deserto em que tempestades de areia impedem seu progresso. Tome a Rota 112, à Oeste, e procure por uma caverna. Este é o Fiery Path, que deve ser atravessado para contornar o deserto. Volte à Rota 111, siga a Norte para a 113. Continue por ela até chegar à vila de Fallabor.

Vila de Fallabor

Por se tratar de uma cidade pequena, Fallabor não tem ginásios. Apenas siga para o Centro Pokémon e fale com Lanette, a responsável pelo sistema de armazenamento de Pokémon no continente de Hoenn. Agora continue a Oeste, até chegar à Rota 114, onde você terá de seguir para baixo até encontrar a entrada de uma caverna. Bem-vindo às Meteor Falls! Lá dentro, você encontrará novamente os membros da Equipe Aqua ou Magma. Por sorte, você é salvo pelos membros da Equipe Rival, que dizem estar seguindo para o Monte Chimney para impedir os planos dos arruaceiros. Não fique parado, retorne à Rota 112 e pegue carona no bondinho para chegar ao topo da montanha flamejante.



Os Magmas e Aquas estarão lutando entre si. Aproveite a brecha e vá diretamente para o líder da Equipe inimiga, localizado no canto superior esquerdo do mapa. Se

Maxie for seu oponente, abuse de Pokémon Lutadores, Terrestres ou Aquáticos para derrubá-lo. Se Archie for o vilão, derrube-o com Lutadores e Elétricos ou Plantas. Depois de vencer, é hora de continuar ao Sul, passando por Jagged Pass e voltando para a Rota 112. Tome a esquerda e você chegará a Lavaridge.

Cidade de Lavaridge

Que ginásio poderia estar localizado em uma cidade ao pé de um vulcão? Fogo, claro! A líder da cidade de Lavaridge é Flannery, neta de Blaine. Sabendo disso, arme-se com alguns golpes do tipo Água, Terrestre e Pedra, além de tirar os Metálicos, Plantas e Gelo de seu time.



Líder do Ginásio Fogo:
Flannery



Slugma(Lv 26)
Slugma(Lv 26)
Torkoal (Lv 28)
Vencer a líder de ginásio é a parte mais simples deste ginásio. O problema mesmo fica por conta de chegar até ela. Você passará por uma espécie de labirinto, em que você deverá pisar nos bancos de areia para poder avançar. Basicamente, siga sempre para a entrada mais ao topo da sala. Continue seguindo sempre para cima e você logo chegará à líder. Novamente Swampert se sai melhor aqui, mas você pode varrer a garota com uns bons golpes de Água ou Terrestre.

De posse da Heat Badge e do TM50 – Overheat, você encontrará seu vizinho, que lhe entregará os Go-Gogles, itens que permitem a você andar pelo deserto sem se preocupar com a tempestade de areia. Agora, volte novamente para a cidade de Petalburg, para cumprir com a promessa feita a seu pai.

De pai para filho

Norman disse que, assim que você tivesse quatro insígnias, aceitaria seu desafio. Então, é chegada a hora do confronto! Apenas certifique-se de trazer, pelo menos, dois Pokémon Lutadores bastante poderosos (Blaziken é perfeito para isso, mas você também pode contar com Machoke ou Hariyama para o serviço) para varrer seu pai e seus seguidores para longe.



Líder do Ginásio Normal:
Norman



Slaking (Lv 28)
Vigoroth (Lv 30)
Slaking (Lv 31)
Você enfrentará uma série de Cool Trainers pelo caminho, mas todos eles com Pokémon do tipo Normal. Basta você usar bons golpes do tipo Lutador para não ter problema algum. Contra Norman, apenas tome cuidado com seu Facade, que pode levar uma boa parte de seu HP se seu nível for muito baixo, ou caso você não tenha nenhuma resistência a golpes Normais. Seguindo essas recomendações, você terá a Balance Badge logo, logo.

Agora, vá até a casa de Wally, logo ao lado do Ginásio, para receber dos pais do garoto a HM03 – Surf que, além de um poderoso golpe do tipo Água, também permite a você atravessar rios e lagos sobre seu Pokémon. Volte para Mawville e tome o caminho a Leste, na rota 118. Atravesse o riozinho e você encontrará novamente Steven, que recomendará a você treinar Pokémon de diferentes tipos para sempre ter alguma vantagem sobre seus oponentes. Assim que puder, tome a saída ao Norte, em direção à rota 119. Nesta área, você encontrará trechos com grama mais alta, que você não poderá atravessar de bicicleta. Desmonte-a e vá ao Norte, atravessando as pontes, até chegar ao Centro Meteorológico, o Weather Center. Ele está dominado pelos Magmas/Aquas, e você precisa vencer a todos os invasores para poder prosseguir. Se precisar, use a cama próximo à entrada para recuperar as energias de seus monstrinhos. Ao final, você receberá um Castform.
Vencidos os Magmas, atravesse a ponte à direita e você enfrentará seu vizinho. Esteja preparado para uma grande pedreira, já que ele prepara seus times de acordo com as suas fraquezas. Vencendo, você recebe o HM02 – Fly, mas ainda não poderá usá-lo fora das batalhas para retornar facilmente às cidades visitadas.



Continue a Leste e você alcançará Fortree.

Cidade de Fortree

Fortree é a cidade suspensa, no topo de árvores. Apesar disso, não há muito o que fazer por aqui. O caminho para o Ginásio é bloqueado por alguma força invisível, e por enquanto, você não vai conseguir entrar nele . Siga, então, para a rota 120, onde você encontrará novamente Steven, que lhe entregará o Devon Scope, item capaz de fazer aparecer Pokémon com a capacidade de invisibilidade, como os Kecleons que impedem sua passagem na frente do ginásio de Fortree. Agora você pode ver o que barrava seu caminho e enfrentar Winona, a líder do ginásio Voador!



Líder do Ginásio Voador:
Winona



Swellow (Lv 31)
Pelliper (Lv 30)
Skarmory (Lv 32)
Altaria (Lv 33)
Pokémon Voadores podem lever Lutadores, Plantas e Insetos muito facilmente. Por isso, nem pense em trazer combatentes desses tipos para este ginásio. Procure trazer Pokémon de altos valores de SATK e golpes Elétricos e Gelo. Este último é especialmente efetivo contra Altaria, que toma 4x o dano normal do ataque. Vencendo, você recebe a Feather Badge, que permite a você usar Fly fora das batalhas e chegar rapidamente a cidades já visitadas.

Atravesse a rota 120, seguindo sempre para baixo, até chegar à 121. Prossiga a Leste até encontrar membros da Equipe Magma/Aqua, que seguem para o Mt. Pyre, o lar do templo dos Pokémon mortos. Vá atrás deles, já que coisa boa não pode ser!
Da rota 121, use Surf e desça até encontrar a entrada do Mt. Pyre. Entre, ignore as escadarias ao Norte e tome a passagem à esquerda para chegar à montanha. Suba pelas áreas enevoadas e você encontrará Maxie/Archie roubando uma das Orbs sagradas que mantém o equilíbrio entre o mar e os continentes.
Siga até Lilycove, a cidade a Leste da rota 121, e procure por uma caverna no canto superior esquerdo do mapa. Fale com os agentes para saber que Slateport é o próximo alvo. Voe para lá e procure pelo porto a Nordeste do Centro Pokémon. Lá, o capitão Stern recebe a visita nada agradável dos vilões, que roubam seu submarino. Agora, o jeito é ir até a base das equipes em Lilycove.



Cidade de Lilycove

Depois disso, os dois agentes que bloqueavam seu caminho não estarão mais

por lá. Aproveite para entrar e explorar o local. A disposição das salas é bem diferente entre uma versão e outra, mas ambas possuem os mesmos itens – incluindo a valiosíssima Master Ball. Não deixe de procurar por eles, mas fique atento aos itens falsos espalhados pelo chão. Alguns deles são Electrodes que atacarão assim que você os verificar. Prossiga até encontrar uma espécie de atracadouro de navios, onde o submarino do capitão Stern estará parado. Lá você terá de passar por um executivo da Equipe Aqua/Magma, o que permitirá aos vilões fugirem do local. Sem mais o que fazer por ali, volte à cidade e tome a rota 124, a Leste.

Cidade de Mossdeep

Continue indo para a direita até encontrar a cidade de Mossdeep, onde você encontrará o penúltimo dos desafios dos Ginásios, o Psíquico.

Líder do Ginásio Psíquico:
Tate & Liza

Solrock (Lv 42)
Lunatone (Lv 42)
Assim como no ginásio de Flannely, o mais difícil aqui será chegar às líderes. O local é repleto de esteiras rolantes, que precisam ter suas direções mudadas por interruptores. Ative todos os interruptores que encontrar e vá seguindo em frente. Repetindo algumas vezes o caminho, você conseguirá chegar até elas. Tate e Liza lutam juntas, e você terá de encarar o primeiro gym em dupla. Se você vier preparado, não terá problema algum em derrubá-las. Evite Pokémon Lutadores, eles podem ser varridos pela grande maioria de treinadores por aqui. Noturnos são uma boa alternativa, assim como Fantasmas.



Vencendo elas, a Mind Badge será sua. Essa insígnia permite a você usar a técnica Dive fora das batalhas, para poder explorar áreas submarinas do mapa. Para conseguir essa HM, vá para a casa mais à esquerda do ginásio, onde Steven estará esperando por você. Ele lhe entregará a técnica, e você poderá prosseguir em sua jornada, agora para a rota 127. Atravesse todo o caminho e dirija-se para a 128, mais ao Sul. Lá, procure por um círculo de água mais escuro, rodeado por cinco pedras. Fique diante da pedra central e use a técnica Dive. Você encontrará uma caverna submarina com o submarino roubado.



Guardiões dos Continentes e das Águas!

Agora chegou a hora do confronto final com os membros da Equipe Magma/Aqua. Diante do submarino, suba para a superfície e você estará em uma caverna repleta de passagens e saídas. Não se preocupe, se você prosseguir sempre em frente, não haverá dificuldade em encontrar seu caminho. Quando você se deparar com pedras, use Strenght em conjunto de Rock Smash para poder continuar. Logo você estará em uma área esfumaçada, onde Groudon (Ruby)/Kyogre (Sapphire) estará adormecido. Archie ou Maxie aparecem, usam o poder da Red/Blue Orb e despertam o Guardião, que já causam seus efeitos pelo mundo todo. Groudon faz com que em todas as batalhas o efeito Sunny Day permaneça ativo, enquanto Kyogre faz chover em muitos lugares. Volte para a rota 127 e tome a saída à esquerda, chegando, então, à rota 126. Use Dive na frente do grande rochedo branco para encontrar a entrada da cidade de Sootopolis, a cidade sagrada.

Cidade Sagrada de Sootopolis

À primeira vista, a cidade parece abandonada. Todas as portas estão trancadas, exceto a do Pokémon Center. Sim, nada de enfrentar o Líder de Ginásio ainda! Vá para a margem esquerda do local e continue subindo para o Norte até encontrar Steven e seu amigo, Wallace, o Líder de Ginásio local. Ele dirá que a Caverna da Origem foi tomada pelo Guardião enfurecido, e apenas você, com o poder da Red/Blue Orb, poderá acalmar a criatura. Antes de entrar na caverna, certifique-se de ter um monstrinho com a habilidade Flash para clarear o lugar, além de Pokémon com técnicas como Sleep Powder ou Yawm, False Swipe ou algum outro golpe que não mate o oponente. Uma boa quantidade de Ultra Balls também é bastante recomendável. Flash ajudará a encontrar o HM07 – Waterfall, essencial para seu progresso, logo no terceiro subsolo. Desça mais um andar e você encontrará Groudon/Kyogre. SALVE SEU PROGRESSO. É extremamente importante que você salve agora, pois, se algo der errado e você matar o Guardião, não terá mais oportunidade de capturá-lo. Aproxime-se do Pokémon e prepare-se para lutar. Vá minando seu HP, até deixá-lo com pouco menos da mentade da energia. Se tiver um Zangoose com a técnica False Swipe, você poderá atacar até deixá-lo com apenas um ponto de energia. Coloque-o para dormir e Ultra Balls sem parar, até capturá-lo. Se ele despertar, coloque-o para dormir novamente e repita até conseguir. Você pode poupar todo esse trabalho usando sua Master Ball logo de início,



mas não vale a pena gastá-la agora. Depois de capturar o Guardião, volte para a superfície para encontrar a cidade de Sootopolis de volta à normalidade. Vá direto para o Ginásio conquistar sua última insígnia!

Líder do Ginásio Aquático:
Wallace



Luvdisc (Lv 40)
Whiscash (Lv 42)
Sealeo (Lv 40)
Seaking (Lv 42)
Milotic (Lv 43)
Primeiro, você deverá passar por três labirintos em que a saída só aparece se você pisar em todos os blocos apenas uma vez. Se pisar duas vezes, o bloco se quebra e você deve voltar todo o caminho. Para resolver isso, faça o seguinte: nos dois primeiros, comece o caminho pela esquerda; no último, comece pela direta e vá contornando os pedregulhos. Contra o líder, você precisará de dois tipos de golpes para varrê-lo do mapa. Pokémon Elétricos mandam pelos ares todos eles, exceto por Whiscash, enquanto Plantas fazem o mesmo, mas não são eficientes contra Sealeo.

Com a Rain Badge, você pode usar a técnica Waterfall fora das batalhas, o que lhe permitirá subir por cachoeiras com seus Pokémon. Isso é tudo o que você precisa para chegar à Liga Pokémon de Hoenn! Volte para a rota 128 e prossiga para a direita, até encontrar a cidade de Ever Grande. Use Waterfall diante da cachoeira e você estará a um passo de se tornar um mestre Pokémon!

Cidade de Ever Grande e a Victory Road!

Seguindo a tradição, você deverá atravessar a Victory Road para chegar até a Liga. O caminho não é exatamente complicado: você terá de dar várias voltas e enfrentar diversos treinadores, mas nada que não possa ser contornado. O verdadeiro problema aqui é Wally, o garoto franzino que agora é um mestre Pokémon e enfrentará você no final do percurso!

Rival:
Wally



Altaria (Lv 44)
Roselia (Lv 44)
Delcatty (Lv 42)
Magneton (Lv 41)
Gardevoir (Lv 45)
Duas perguntas ficam no ar: 1- COMO um garotinho conseguiu, em tão pouco tempo, aumentar seu grupo de um único Ralts para Pokémon tão poderosos? Hmm.. Isso me cheira a Tubarões... 2- Por que raios esse covardezinho não o enfrentou no começo da Victory Road, quando seus Pokémon estavam com todos os seus PPs e com a energia cheia? Seja como for, basta um Walrein com Ice Beam e um Golen/Rhydon com Earthquake, ambos com níveis acima de 50, para varrer o garoto frágil. Wal cuida de Roselia, Altaria e Delcatty (que tem um baixo SDEF). Magneton e Gardevoir caem com o Earthquake.

Deixe o garoto chorando para trás e parta para a Elite dos Quatro!

Os maiores treinadores do mundo



Agora você terá de enfrentar a toda-poderosa Elite dos Quatro, os maiores mestres Pokémon do continente de Hoenn. Basicamente, você precisará apenas de Blaziken Blaze Kick/Flamethrower e Sky Uppercut/Brick Break (ou uma dupla Camerupt – Flamethrower + Heracross – Megahorn/Brick Break, caso não tenha começado com ele) Walrein com Ice Beam e Surf, e Sharpedo ou outro bom Noturno com Crunch. Se estiverem acima de 60, você não terá nenhum problema em avançar. Não se esqueça de comprar alguns itens e trazer Berries que recarreguem seus Pps, já que você terá de enfrentá-los em seqüência.

Elite dos Quatro:
Sidney

Mightyena (Lv 46)
Shiftry (Lv 48)
Cacturne (Lv 46)
Sharpedo (Lv 48)
Absol (Lv 49)

Dos Pokémon de Sid, apenas Shiftry pode dar algum trabalho. Se você não derrubá-lo rapidamente, ele se carregará com Double Teams, e você terá sérios problemas em acertá-lo. Mande Blaziken para não ter problema nenhum com seus Pokémon. Sky Upper/Brick Break cuidam de Mightyena, Sharpedo e Absol, enquanto Blaze Kick/Flamethrower derrubam Shiftry e Cacturne.





Elite dos Quatro:
Phoebe

Dusclops (Lv 48)
Banette (Lv 49)
Sableye (Lv 50)
Banette (Lv 49)
Dusclops (Lv 51)

Aqui seu problema serão os PPs: como dois dos Pokémon da membro da E4 possuem a Ability Pressure (você gasta 2 PPs para atacar o alvo em vez de um só), você poderá acabar esgotando seus pontos de ataque. Portanto, mande Sharpedo bombardear com Crunchs até derrubar todos, e tome cuidado com os Earthquakes poderosos dos Dusclops.



Elite dos Quatro:
Glacia

Glalie (Lv 50)
Sealeo (Lv 50)
Sealeo (Lv 52)
Glalie (Lv 52)
Walrein (Lv 53)

O grande trunfo de Glacia está nos Glalies: eles usam Hail para causar danos aos seus Pokémon, enquanto vai destruindo com golpes de Gelo de Walrein e suas involuções. Blaziken pode varrer para bem longe o time todo usando apenas seu Sky Uppercut/Brick Break. Se não quiser gastar tantos PPs de Blazi, Magneton entra em ação castigando com Thunderbolts.



Líder da Elite dos Quatro:
Drake

Shelgon (Lv 52)
Altaria (Lv 54)
Flygon (Lv 53)
Flygon (Lv 53)
Salamence (Lv 55)

O líder da E4 Hoenn não é exatamente osso duro de roer. Como quase todos os seus Pokémon possuem fraqueza quádrupla a golpes de Gelo, Walrein fará a festa. Apesar de Salamence e Flygon possuírem Flamethrower para cuidar de casos assim, a Ability de Walrein (Thick Fat: golpes do tipo Fogo e Gelo causam apenas 50% de dano) o protegerá.



Campeão da Elite dos Quatro:
Steven Stone

Skarmory (Lv 57)
Claydol (Lv 55)
Aggron (Lv 56)
Cradily (Lv 56)
Armaldo (Lv 56)
Metagross (Lv 58)

Que Steven colecionava pedras, todos sabíamos. Agora, pedras poderosas como essas, é uma surpresa! Por outro lado, Steven não é páreo para Blaziken. Blaze Kick/Flamethrower levam facilmente Skarmory e Metagross, enquanto Aggron, Cradily e Armaldo capotam diante de um Sky Upper/Brick Break. O problema será Claydol, que pode erguer Light Screen e Reflect para reduzir pela metade o dano causado contra ele. Walrein e um bom Ice Beam dão conta do recado. Pronto, você conseguiu terminar o jogo! O treinamento de verdade começa agora. N



ENTER THE MATRIX

Cruze a linha que separa ilusão e realidade em uma aventura paralela ao filme

Em 1999, os irmãos Wachowski revolucionaram a sétima arte com "Matrix", levando os filmes de ficção científica a um patamar mais elevado. A premissa era simples: o mundo que você conhece não existe, é uma ilusão criada por um programa de computador que gera imagens e sensações para que os humanos não saibam como o mundo realmente é.

Agora, os Wachowski trazem o segundo episódio da trilogia de filmes (você já deve ter assistido a "Matrix Reloaded" nos cinemas, né?), e com um bônus: uma conectividade sem igual entre o filme e um game, o tão esperado **Enter the Matrix**. Foram necessários, aproximadamente, quatros anos para que o jogo ficasse pronto, e a Atari conta com o sucesso deste título para se reerguer de vez.

Jogando nas entrelinhas

EtM é uma história à parte que conta, em detalhes, acontecimentos que não ganharam muito destaque nas telonas, e lhe dá o privilégio de participar do universo surreal de "Matrix".

Os personagens principais não são Neo, Morpheus ou Trinity, mas Niobe, capitã da nave Logos, e Ghost, responsável pelos armamentos da Logos. São dois personagens que aparecem bem pouco na telona, mas têm sua importância na história. Podem até parecer apenas mais uma dupla de rebeldes de Zion, mas não é verdade. São eles que realizam missões importantes para ajudar no avanço dos protagonistas do filme contra a Matrix.Ou seja, tudo aquilo que rola na tela do cinema tem, mesmo que por poucos segundos, a participação dos dois.

Além do filme, o jogo tem ligação direta com a animação "O Vôo Final de Osiris", que está no pacote de animes chamado "Animatrix". A primeira missão acontece logo após o término desse episódio. Nele, os tripulantes da nave Osiris se deparam com um gigantesco exército de sentinelas seguindo em direção a Zion e enviam um de seus membros, Jue, para a Matrix. Sua missão é deixar um pacote com a mensagem de aviso aos rebeldes.

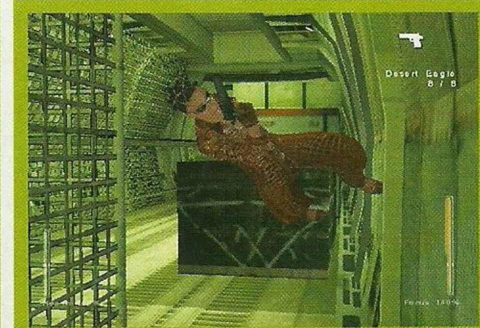
Neste ponto, você assume o comando do jogo: quando Niobe, determinada a recuperar a tal mensagem antes que ela seja interceptada pelos agentes da Matrix, convoca sua tripulação para entrar de vez na jornada.

Liberdade para dentro da cabeça

O principal atrativo de **Enter the Matrix** é a habilidade Focus. É com ela que o jogador pode desacelerar a velocidade da ação do jogo – fazendo com que o personagem se concentre totalmente em uma





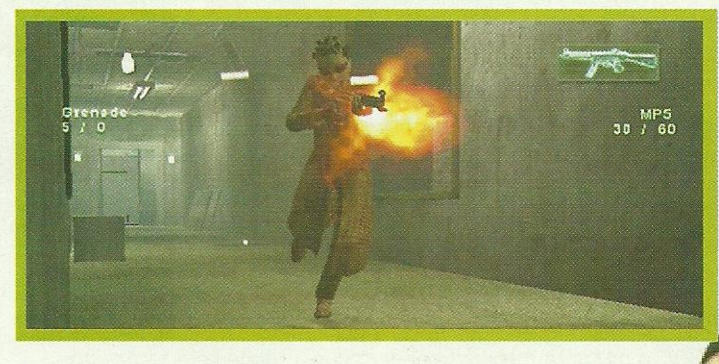


única ação – para desferir golpes exclusivos como chutes acrobáticos, ataques furtivos e contra-ataques, que não podem ser realizados sem a utilização dessa função.

Além desses golpes, todas as habilidades de Niobe e Ghost ficam mais poderosas. A força dos ataques aumentam absurdamente, a mira nos tiros se torna quase infalível, e o peso de seus corpos fica praticamente anulado, possibilitando a realização de saltos humanamente impossíveis.

Mesmo não sendo inédito nos games, esse recurso (conhecido como Bullet Time) funciona com perfeição e ganha fôlego novo com a introdução de todas essas variações. Um exemplo: experimente acionar o Focus durante uma batalha, enquanto pressiona o botão de chute após movimentar seu personagem em direção a uma parede. Você não vai se arrepender.





Seja um pirata cibernético

Outra opção bem legal e completamente inédita nos games é o sistema Hacking. Nele, você se infiltra no seu GameCube, como se estivesse fuçando em suas configurações para acessar centenas de coisas secretas. Dá pra se sentir um hacker de verdade. É possível visualizar imagens extras, assistir às seqüências em vídeo, habilitar novos modos de jogo e até introduzir itens em determinadas fases.

O modo se parece muito com o antigo sistema operacional DOS, em que o usuário digita os comandos em vez de, simplesmente, clicar com o mouse em ícones automáticos, e funciona como um desafio extra. Você avança na rede conforme vai conseguindo informações importantes em arquivos ou mensagens dos personagens do filme. Isso mesmo: Neo, Trinity, Morpheus e o novato Sparks dão dicas e até "conversam" com você.

Mas mesmo com toda interatividade, essa novidade é um pouco limitada, alguns códigos simplesmente não podem ser encontrados dessa forma, não importa o quanto você detone os comandos. Um arquivo chamado **PASSWORD.TXT** (dentro do drive A no modo Hacking) indica os sites www.thematrix.com e www.danielinstitute.com como fonte de vários códigos secretos, mas é uma missão complicada encontrá-los.

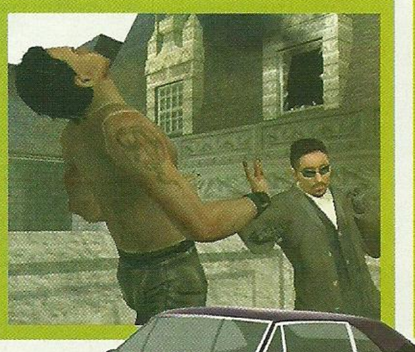
Realidade ou ilusão?

Você já deve ter notado que este é um game bem diferente da maioria, mas, infelizmente, parece que quatro anos de produção parece que não foram suficientes para que alguns defeitos fossem corrigidos. E acredite, eles são realmente frustrantes.

Algumas missões podem parecer fáceis, mas tornam-se verdadeiros desafios de uma hora para outra, enquanto aqueles que aparentam ter um nível de dificuldade altíssimo, não trazem nem ao menos um contratempo. O melhor exemplo disso são as fases finais que, por tradição, deveriam ser a mais difíceis. Não são. Em vez de você ter de praticar e suar para conseguir completar o jogo, chega a ser ultrajante terminar um game tão aguardado de maneira tão banal e fácil.

Outro problema é a inteligência artificial, não a de seus inimigos (eles pegam realmente pesado), mas a de seu parceiro durante as missões em que a dupla atua em conjunto. Veja as missões em veículos. Controlando Niobe, você fica ao volante, e basta desviar dos carros e pisar fundo. Moleza. Mas controlando Ghost, ele assume os armamentos, deixando Niobe dirigir. A garota é considerada a melhor piloto de Zion, mas, no jogo, ela não passaria no teste de volante nem se conseguisse subornar o Papa. Ela simplesmente não desvia dos carros que estão na sua frente e muito menos das latarias em chamas dos carros que você destrói. Volta pra auto-escola, menina! (N)

Felipe Azevedo





AVALIAÇÃO (Recomendado para todas as idades – Livre)

Gráficos **7** / Som **8** / Jogabilidade **8,5** / Diversão **7,5** / Replay **6,5**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Shiny** / Publisher: **Atari**

NOTA FINAL 7,4



Logan coloca suas garras de fora!

Há muito tempo que espero por um jogo no qual poderia ver o mutante mais animal de todos lutando com ferocidade. Em **Wolverine's Revenge**, cheguei bem perto disso. Você controla Logan de um modo nunca pensado. Pode colocar as garras para fora e causar muito dano nos oponentes, pode usar o Fator de Cura e recuperar sua energia ou usar seus sentidos aguçados para detectar explosivos, armadilhas ou inimigos escondidos.





Vírus mortal pode acabar com Wolverine!

A história do jogo mostra Logan no laboratório do programa Arma X, onde é implantado o Adamantium, metal indestrutível, em seu corpo. Ele consegue fugir e busca vingança contra as pessoas que o fizeram sofrer durante o processo. Depois disso, Wolverine entra para os X-Men e descobre que um vírus foi implantado em seu corpo. O vírus começa a agir e Logan tem um prazo de 48 horas para voltar até ao laboratório e achar a cura antes que o vírus o mate. No caminho, encontrará alguns de seus arquiinimigos, como o Dente de Sabre (Sabertooth), Wendigo, Fanático (Juggernnaut), Lady Lethal (DeathStrike) e Magneto. O nosso herói mutante favorito não estará sozinho na sua busca: contará com a ajuda do Professor X e do Fera (Beast).

Brincando com adamantiun!

Logo que o jogo começa, você recebe um tutorial sobre os comandos do jogo. Com um toque no botão, você guarda ou coloca as garras para fora. Apertando duas vezes, entra num modo selvagem, no qual dispara numa velocidade alucinante e com muita agressividade – enquanto durar a barra de seu poder



mutante. Este game possui um sistema diferente de combate: um botão soca, outro chuta e o um botão especial ativa o Strike, que é um ataque digno da produção cinematográfica no qual ele trucida o inimigo. O Strike usado varia de acordo a posição do inimigo (de frente, de lado ou de costas) e também da quantidade de inimigos a serem executados – cada movimento possui um nome e nível. Uma coisa de que muitos podem reclamar (acho que sou exceção) é o fato de que o Fator de Cura só funciona quando as garras estão guardadas. Muitas coisas podem parecer estranhas, como correr agachado imitando um lobo, ou a visão do modo Stealth – de sentidos aguçados – em que a tela fica alaranjada e os gráficos são alterados para o jogador detectar o calor dos inimigos e objetos.

Fãs da série irão perceber que as cenas da primeira fase, por exemplo, são idênticas às da série em quadrinhos. Admito que fiquei meio decepcionado quando vi os gráficos do jogo. Sim, os inimigos são bastante reais, os cenários estão bem feitos e as pegadas de Logan ficam no chão quando ele corre pela neve, mas, em alguns momentos, a resolução parece diminuir. A impressão é de uma mistura de Cel-Shading com os gráficos mais realistas. Pequenos problemas como a perna do Wolverine que some na neve ou suas entradas na parede é algo que também acontece, aparentando algum tipo de bug de programação. Apesar disso, o jogo vale a pena. O nível de dificuldade é alto, mas nada que um pouco de treino com as garras não resolva. A visão de jogo também se torna desconfortável quando você está aplicando combos. A dica é continuar surrando o inimigo. Esta versão se destaca entre os jogos dos X-Men e Wolverine não precisará se vingar dos programadores do jogo.





Nicolas Tavares de Souza

AVALIAÇÃO



Gráficos **7,5** / Som **7,5** / Jogabilidade **8,5** / Diversão **8,5** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Gene Pool Software** / Publisher: **Activision**

NOTA FINAL 7,8



Entre para a Facção Vermelha

O gênero tiro em primeira pessoa tem oferecido algumas jóias para o GameCube: **TimeSplitters 2**, **Medal of Honor: Frontline**, os jogos de Bond, **Turok Evolution** (ops, pula esse...). A despedida da Rare pode ter acabado com a esperança em um novo Perfect Dark, por outro lado, **Red Faction II** chega explodindo tudo no território Nintendo.



Una-se à revolução

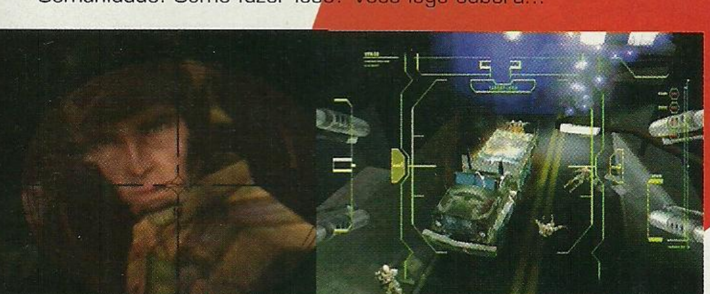
Red Faction nasceu em 2000, como um FPS (First-Person Shooter). Desenvolvido pela Volition (de **Summoner** e **Freespace**) e lançado pela THQ, renovou o gênero ao introduzir a engine Geo-Mod, que proporcionava ambientes que podiam ser completamente destruídos. A seqüência nasceu da mesma maneira, em 2002, e representa, agora, a introdução da série no GameCube, convertido pelo time da Cranky Pants.

Enquanto o primeiro game abordava uma rebelião em Marte no século 22, causada pelas más condições de trabalho nas minas e pela doença conhecida como peste, **RFII** nos traz de volta à Terra cinco anos depois, quando o governo ditatorial do chanceler Victor Sopot deixou a Comunidade em ruínas.

Nesse contexto, seis supersoldados modificados geneticamente pela nanotecnologia são condenados à morte por não se curvarem às ordens do tirano. Você se une à Facção no papel de Alias, especialista em explosivos, ao lado de Shrike, Molov, Tangier, Quill e Repta, cada um com suas próprias aptidões. O objetivo? Derrubar o governo hipócrita de Sopot e restaurar a honra da Comunidade. Como fazer isso? Você logo saberá...

Além de equipamentos como óculos de visão noturna e diversas granadas, seu arsenal contém mais de uma dezena de armas, incluindo pistolas duplas de disparo independente. Cool! O jogo oferece também combates em veículos especiais como tanque, nave flutuante, submarino e até um robô superinvocado.

O ponto alto de **RFII** é a engine Geo-Mod, ainda mais avançada nesta seqüência. Praticamente todo o cenário pode ser destruído com suas poderosas armas, adicionando um fator estratégico ao game. É possível, por exemplo, explodir a parede de uma sala e surpreender os inimigos nela, ou acabar com um soldado juntamente com a barricada que o protegia. Mas é necessário cautela, porque os homens de Sopot podem – e vão! – usar isso contra você. A inteligência artificial de **RFII** é muito boa, já que os inimigos agem em conjunto e de acordo com a situação.





Não consegue abrir a porta? Faça a sua própria!

Como um FPS tradicional, **RFII** traz um esquema de controle batizado de "analógico duplo" – um para se mover e outro para mirar.

Ao longo das 11 fases do modo Single Player, a jogabilidade varia bastante. Há objetivos que requerem furtividade no melhor estilo **Metal Gear Solid**, outros que se baseiam na resolução de puzzles e partes que se resumem em atirar em tudo que se move. Seus companheiros de revolução oferecem grande ajuda e você deve aprender a trabalhar em equipe para obter a vitória.



Amigos e revolucionários!

Apesar de relativamente curto e linear, o game oferece diferentes finais e um modo Multiplayer com opções suficientes para manter você e mais três amigos ocupados por um bom tempo – diversos modos de jogo, muitos mapas divertidos e a possibilidade de criar seus próprios Bots. Mais uma bela adição ao gênero no GameCube.

Fabio Santana

AVALIAÇÃO



Gráficos **7,0** / Som **7,5** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **8,5** / Replay **8,0**
Número de jogadores: **1 a 4** / Tipo de jogo: **tiro em primeira pessoa**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Volition, Inc. / Cranky Pants Games** / Publisher: **THQ**

NOTA FINAL 8,1

BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

Neste jogo, os rachas estão liberados!

Desafiador, competitivo e demolidor. Estes são os adjetivos que definem **Burnout 2: Point of Impact**, o melhor game de corrida para GameCube. Em sua primeira aparição, agradou, mas pecou pela falta de mais modos de jogo. Isso, porém, é passado. Nesta nova versão, foram inseridos diversos modos de jogo, carros e pistas secretas. Jogabilidade e gráficos melhoraram sensivelmente – as batidas impressionam e os carros arrebentam de verdade.

A ordem é dirigir perigosamente pelas ruas em meio ao tráfego normal. Os rachas acontecem sempre entre quatro pilotos e chegar na frente é fundamental para liberar os desafios secretos. Carros e pistas se multiplicaram. É possível correr por seis novas regiões e almejar uma garagem com máquinas possantes como Stock Cars, carangos antigos e viatura da polícia.

Entre as novidades está o modo de destruição – para até quatro jogadores –, em que o piloto acelera fundo para causar o pior acidente possível. Vence aquele que der o maior prejuízo em grana. Outro modo quente é o de perseguições. Inicialmente está disponível apenas na versão "fugitivo" – você pilota um carro de polícia e deve deter o infrator –, mas pode ser habilitado para dois jogadores. Entre os efeitos especiais, como neve e neblina, o destaque é a pista molhada nas corridas com chuva – belíssima. A inteligência artificial do jogo permite que seus adversários tracem estratégias diferentes a cada corrida, aumentando o fator replay do game. N

Ronny Marinoto





Basquete do jeito que se aprende na rua!

Este é o verdadeiro basquete que se aprende nas ruas de New York, Los Angeles ou Chicago. Muita raça, malandragem e jogadas de efeito que só são vistas nas partidas disputadas em quadras a céu aberto e ao som do melhor do hip hop.

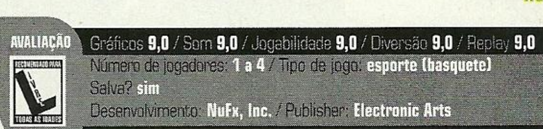
A matemática de **NBA Street Vol. 2** é simples: arremesso de dentro do garrafão vale um ponto, de fora, vale dois. Mas não pense que tudo se baseia em simples arremessos! Ao executar dribles, enterradas e cestas, você soma pontos e enche a barra de Gamebreaker que possibilita um arremesso especial. Você pode encestar a bola em dois níveis da barra: enchendo uma vez, além de marcar os pontos, você tira um ponto do adversário e enchendo duas vezes, seus jogadores fazem uma jogada acrobática e o outro time perde dois ou quatro pontos (dependendo da distância do seu arremesso).

Até quatro pessoas podem entrar no jogo e além do modo tradicional, é possível disputar o NBA Challenge – contra as principais estrelas do basquete profissional – e encarar o desafio do modo Be a Legend – crie um personagem, ganhe fama jogando nas ruas e entre para a história.

A jogabilidade é incrivelmente boa, mas não é fácil assimilar todas as combinações de comandos que as jogadas mais complexas exigem. Estão disponíveis 145 atletas oficiais e 25 lendários da NBA, mais seis lendas das ruas.

O som conta com a tecnologia Dolby Pro Logic II e os gráficos são excelentes – os personagens possuem características físicas próprias e movimentos perfeitos. N

Ronny Marinoto





Anti-herói apresenta mini jogos de fundir a cuca!

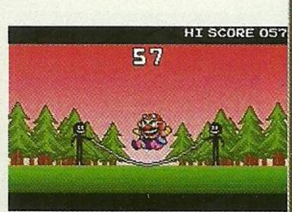


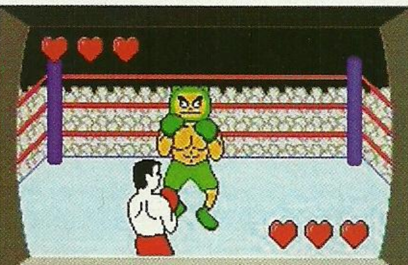
Imagine-se jogando dezenas de pequenos games, todos no estilo Game&Watch. Agora, tente pensar neles aparecendo para você numa cadência alucinante, sendo substituídos aleatoriamente pelos próximos numa velocidade enlouquecedora e fazendo com que você passe de um jogo de tiro para um de esportes radicais em menos de quatro segundos. Coloque isso em um cartucho de GBA, adicione um toque de humor e você terá como resultado **WarioWare**, um dos games mais frenéticos dos últimos tempos.

Wario no ramo dos games

Tudo começa com Wario zapeando pela TV à procura de algo de bom para fazer. Então, uma propaganda de games chama sua atenção e faz com que tenha uma idéia brilhante: desenvolver seu próprio jogo e vender milhões de cópias, conquistar fãs por todo o mundo e se tornar um astro maior que seu rival, Mario. Junto com seus amigos, nosso vilão pegou retalhos de diversos clássicos da Nintendo, remendou-os e lançou no mercado.

WarioWare é exatamente isso: games que você joga um após o outro por cinco segundos cada e, então, são substituídos por outros aleatórios. Tudo para vencer os desafios de Wario e seus amigos. E falando neles, você terá de encarar quase dez amigos diferentes, cada um com estilo próprio, que define os gêneros dos minijogos que você deverá enfrentar. Mona, por exemplo, obriga você a jogar coisas bem estranhas: num dos jogos, você deve mirar no buraco do nariz e atingi-lo com um dedo; noutro, deve pressionar o botão A rapidamente para evitar que uma meleca escorra do nariz, e outro em que você tem de apagar um garoto em chamas. Volt9 é um aficionado por produtos Nintendo, e você terá de fazer coisas como "levar Link para a caverna", "derrotar a Mother Brain com Samus", "desviar dos obstáculos de F-Zero" e "matar o pato em Duck Hunt".





Simplicidade acima de tudo

Inédito, frenético e viciante poderiam ser as palavras para definir **WW**. Mas "simplicidade" se encaixa com perfeição aqui. Basta reparar nos gráficos. Wario traz uma série de seqüências coloridas de animação, com sprites em movimento, típicas do GBA. Mas é só isso. O grosso do jogo, os mais de 50 minigames jogáveis entre uma animação e outra, carregam gráficos bastante parecidos com suas versões originais.

Você verá **F-Zero** exatamente como no Super Nintendo. Também verá **Donkey Kong**, como nos bons tempos dos Arcades. Verá telas em preto-e-branco, iguais as do GB, e vermelhas, como nos jogos para Virtual Boy. Os veteranos podem sentir uma certa nostalgia, mas os mais novos podem achar que houve desleixo.

O som não surpreende, há uma voz aqui ou ali, e as músicas ficam repetitivas depois de algum tempo.

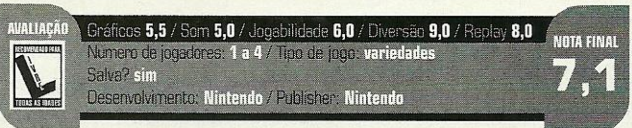


Você nunca viu nada igual!

Enquanto esperávamos um tema louco como esse vindo de uma Sega ou de uma Treasure, a Big N nos surpreendeu novamente. Ela sempre foi conhecida por seus títulos inovadores, ousados e viciantes. É como **WarioWare** se mostra. Uns acabarão jogando sem parar, para achar mais e mais minijogos espalhados pelo cartucho; outros podem torcer o nariz e se cansar da simplicidade. Mesmo assim, não deixe de experimentar. Você pode acabar se apaixonando de vez pelos trabalhos de Wario.

Eric Araki




AVALIAÇÃO
Gráficos **5,5** / Som **5,0** / Jogabilidade **6,0** / Diversão **9,0** / Replay **8,0**
Numero de jogadores: **1 a 4** / Tipo de jogo: **variedades**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Nintendo** / Publisher: **Nintendo**
NOTA FINAL **7,1**

REVIEWS

Dakar 2: The World's Ultimate Rally

D2: TWUR é um game de corrida com muitas opções para quem é fã das competições do tipo enduro: 12 ambientes diferentes (desertos, vilas, praias, etc.), três categorias (Race Truck, SUV e Dirt Bike), muito realismo (opções de customização e manutenção das máquinas) e inúmeros veículos licenciados.
O único problema está nos gráficos, com serrilhados e cenários menos trabalhados. A Acclaim diminuiu seus ganhos para vender mais cópias: o título está disponível por apenas 20 dólares. **Felipe Azevedo**



Nota: 6,0
Publisher: **Acclaim** / Gênero: **corrida** / Número de jogadores: **2**



ATV Quad Power Racing 2

Este é o primeiro game a trazer a modalidade "Corrida com Quadriciclos" para o console da Nintendo. E **ATV Quad Power Racing 2** é o melhor. Nada mais óbvio.
Para se ter uma idéia de como é o game, faça o seguinte: pegue o jogo **Road Rash** – corrida de motos com apelação de chutes e socos –, coloque mais duas rodas em sua motoca, turbine o visual e inclua algumas manobras para aumentar a adrenalina. Captou? Como jogo de corrida, não desaponta, mas se você ficou empolgado pela idéia de poder realizar manobras ou detonar os adversários, esqueça! A jogabilidade não é boa e, por vezes, os comandos são ignorados. **FA**







Nota: 6,0
Publisher: **Acclaim** / Gênero: **corrida** / Número de jogadores: **2**



Superman: Shadow of Apokolips

Baseado na série animada, o game conta com visual estilizado e liberdade nas ações: o Homem de Aço voa, soca, chuta e usa seus superpoderes. Mas há limitações. Assim como nos jogos com grandes áreas ao ar livre, existem as barreiras invisíveis. E acredite, não há nada mais frustrante do que você não poder voar para onde quiser.
Na trama, Darkseid e Lex Luthor criaram robôs para dominar Metropolis. Sua tarefa é impedir os planos desses vilões. Você encontrará vários outros inimigos conhecidos, como Metallo e Parasite e, freqüentemente, terá que procurar itens espalhados pelas fases. **FA**



Nota: 6,0
Publisher: **Infogames** / Gênero: **ação** / Número de jogadores: **1**

Conflict: Desert Storm

Como em **Medal of Honor: Frontline**, o jogo é baseado em uma guerra real. O cenário é a Guerra do Golfo, em 1990, e você comanda um soldado principal e mais três companheiros, dando ordens e organizando estratégias de ataque.
O jogo tem visão em terceira pessoa, mas conta com um sistema de mira que funciona como se você estivesse vendo o alvo com os olhos do soldado. Soa estranho? Pode ser, mas é eficiente. **FA**





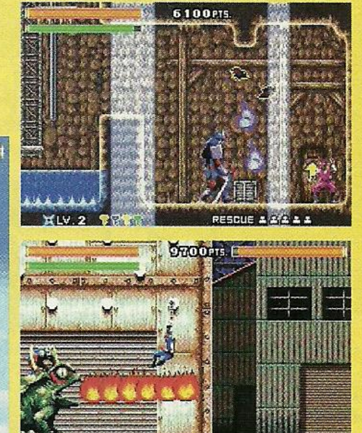


Nota: 7,5
Publisher: **Gotham Games** / Gênero: **ação** / Número de jogadores: **1**

Ninja Five-O

Ninja Five-O é o tipo de jogo que faz você se sentir num daqueles velhos fliperamas, quando **Shinobi** e **Ninja Gaiden** eram obrigatórios. Você é Joe Osugi, um "ninja detetive" cuja missão é deter um grupo de terroristas que está sob o comando das forças malignas do clã Mad Masks.
O título sofreu fortes influências de **Bionic Commando**, apresenta visual 2D e alto nível de dificuldade.
São seis missões e mais de 20 fases de jogo. Você enfrentará vários inimigos, entre eles os famosos e sempre durões chefes de fase, além de resgatar reféns. Tudo isso no melhor estilo Arcade. Renato Siqueira





Nota: 8,0
Publisher: **Konami**/ Gênero: **ação** / Número de jogadores: **1**

Super Puzzle Fighter II

Lançado para diversas plataformas, tornou-se um dos puzzles mais divertidos e jogados nos consoles. Combinando personagens dos games de luta mais famosos com o estilo "Tetris", a Capcom obteve a fórmula para um game viciante. Depois de escolher um personagem para representá-lo, basta combinar as gemas coloridas para eliminá-las. Conseguindo combos na destruição das peças, seu lutador golpeará o adversário e gemas extras aparecerão no seu quadro. Com oito personagens, três modos de jogo e conexão para Multiplayer **Super Puzzle Fighter** é perfeito para o GBA. RS







Nota: 8,5
Publisher: **Capcom Entertainment**/ Gênero: **puzzle** / Número de jogadores: **2**





The Lost Vikings

A Interplay lançou este mesmo título para o SNES há dez anos. Três vikings foram raptados na Noruega e levados para uma nave espacial, porque algum alienígena maluco procurava humanos para a sua coleção.
São 35 fases de jogo para ajudar os três amigos a saírem da tal nave. Cada guerreiro possui habilidades exclusivas e o trabalho em grupo é a sua única chance. Erik é o único que pode saltar, Baelog usa espada e Olaf carrega um enorme escudo que pode defender e servir de apoio para que os outros alcancem lugares altos. Desafio alto nível para quem resolver encarar esta aventura. RS



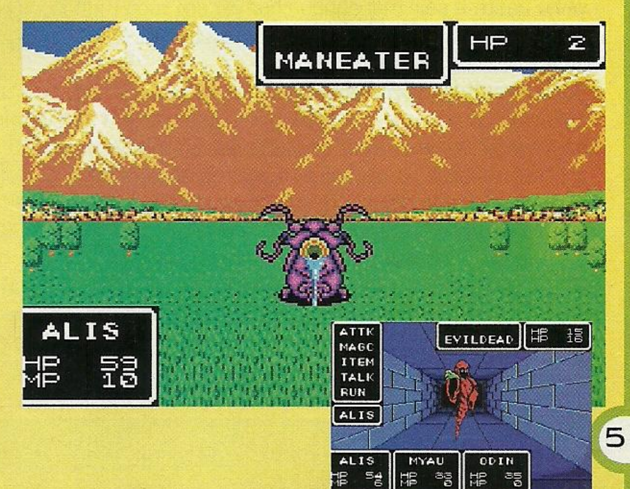
Nota: 8,5
Publisher: **Blizzard** / Gênero: **puzzle** / Número de jogadores: **1**



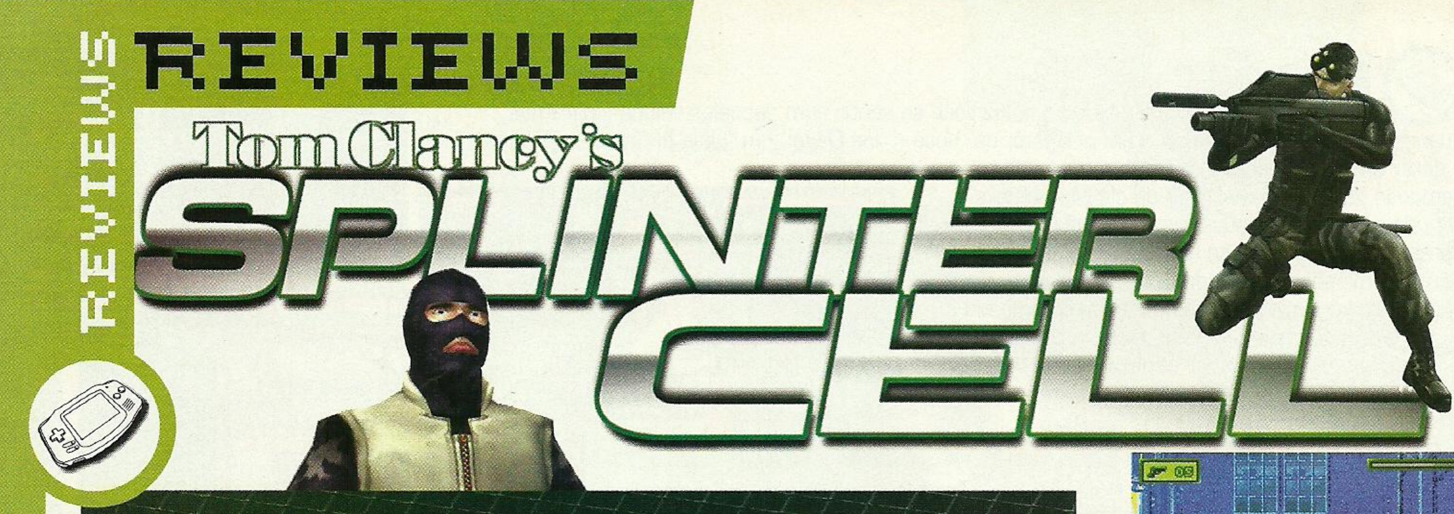
Phantasy Star Collection

O game reúne três jogos da série **Phantasy Star**, RPGs clássicos da Sega. É preciso dizer que o primeiro título foi lançado dois dias antes da Square revelar o primeiro game **Final Fantasy**.
A série é do tipo heróis de capa e espada e possui enredo encorpado. Com direito a romances durante a aventura. Como os títulos são apenas conversões dos originais lançados para 8 e 16-bit respectivamente, o visual gráfico foi mantido o mesmo da época e não devem ser comparados com RPGs atuais como **Golden Sun**, por exemplo.
Uma ótima oportunidade para conhecer um dos primórdios do gênero. RS





Nota: 6,0
Publisher: **THQ** / Gênero: **RPG** / Número de jogadores: **1**

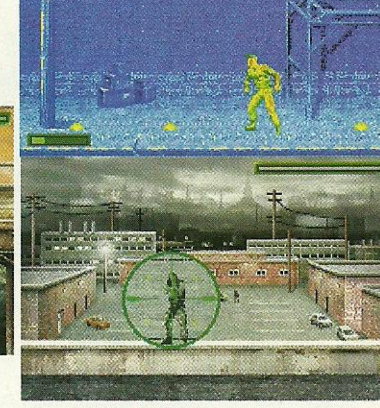


Tom Clancy's Splinter Cell

O GBA acaba de se tornar um acessório indispensável para espiões!

Se você ficou tentado a ingressar na carreira de espião depois de ver os filmes e jogar os games de 007, **Splinter Cell** é o estímulo que faltava para fixar essa idéia na cabeça





Lobo Solitário da espionagem

No game, você assume o papel de Sam Fisher, agente especial da N.S.A. (National Security Agency), e sua missão é resgatar dois agentes da C.I.A. que desapareceram na República Soviética da Geórgia, mais precisamente na capital, T'bilisi. Para isso, você terá que usar todo seu conhecimento de agente ultra-secreto e recursos tecnológicos para não provocar um desastre político – traduzindo: sigilo total. A trama envolve muito mais do que o desaparecimento dos dois agentes e uma história cheia de ação, mistério, espionagem e traição será revelada. Prepare-se, pois você é um Splinter Cell, agente único que age sozinho.
Como no portátil, os gráficos são 2D, e os programadores tiveram um grande trabalho para transpor todos os elementos da versão tridimensional que originou o título. Mas, felizmente, tudo foi feito com muita propriedade e quase todos os movimentos de Sam estão presentes nesta versão.

Homem invisível

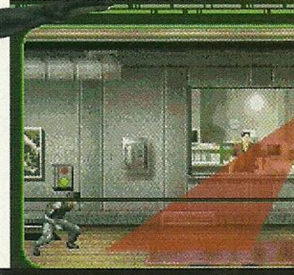
Uma das características mais marcantes deste game em relação aos títulos já conhecidos do gênero é também uma regra de jogo: não chame a atenção! O jogador precisa se mover pelas sombras para não ser visto, não atirar em seus inimigos, não criar confusões, enfim, completar as missões da maneira mais discreta possível. Isso quer dizer que se você se achar um pistoleiro do velho oeste e sair mandando chumbo em todo mundo, falhará na missão. O que vale não é ganhar o título de exterminador, mas o de sr. Homem Invisível.
Suas investidas sorrateiras acontecem em prédios, delegacias, agências do governo e outras áreas que contam com esquemas de segurança máxima. Para executar essas missões, você tem um arsenal de itens do primeiro mundo da espionagem: óculos de visão de noturna, chave mestra para abrir portas e cofres, uma pistola de dardos tranqüilizantes e granadas de fumaça. Além dos próprios punhos e técnicas de imobilização.
A grande dificuldade do game é entrar e sair dos locais sem chamar a atenção ou não ser detectado pelas dezenas de câmeras espalhadas por todos os lados. Por isso, você deve ser o mais furtivo possível, andar na ponta dos pés, esconder-se em saliências nas paredes e onde mais for possível.

Tudo que é bom...dura pouco

Este título está sendo lançado para diversas plataformas com o mesmo enredo e a mesma interface de jogo, e apenas no portátil você verá um game diferente.
Splinter Cell é quase perfeito, digo isso porque, no dia em que sair um game perfeito, nunca mais jogo outra coisa, mas como tudo que é bom dura pouco, este é um game curto – apenas 11 fases – e isso lhe tirou alguns pontos.
Lógico que, se você tiver um GameCube e fizer a conexão com o GBA e os dois games **Splinter Cell** (que estão disponíveis para ambos os consoles), você ganhará cinco novas fases e aumentará sua diversão.

Ivan Cordon





AVALIAÇÃO

Recomendado para maiores de 13 anos (13+)

Gráficos **9,0** / Som **8,0** / Jogabilidade **8,5** / Diversão **9,0** / Replay **8,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Ubi Soft** / Publisher: **Ubi Soft**

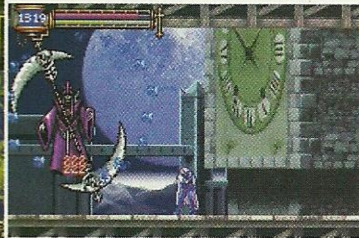
8,6

Castlevania®
Aria of Sorrow™

Novo game se passa no futuro

Mais um título da série Castlevania, mais um agito entre os vampiromaníacos. Desta vez, a Konami apresenta um enredo original, novos inimigos e uma tabelinha perfeita de Koji Igarashi (produção) e Ayanami Kojima (visual).



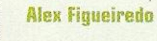


Arco-íris das almas

O novo protagonista chama-se Soma Cruz. Ele tem a habilidade de absorver a alma de seus inimigos. Essa característica faz com que ele desenvolva suas técnicas e acumule cada vez mais poderes. Durante o jogo, você encontrará quatro tipos de almas coloridas: as vermelhas (Bullet Soul), que desenvolvem os oito ataques de longa distância (facas e machados); as amarelas (Enchanted Soul), que melhoram os atributos do caçador (sorte e defesa, por exemplo); as azuis (Guardian Soul), que permitem as transformações do personagem (morcego, lobo, besta, etc.) e as cinzas (Ability Soul), necessárias para abrir caminho no jogo (abre portas e libera passagens). No game, existem cerca de 120 almas, algumas muito raras, e uma infinidade de combinações possíveis para elas. Isso tudo para estimular o hábito de colecionar almas e a conexão entre dois GBAs para troca de raridades com os amigos.

Clássico é clássico e vice-versa!

CAoS também traz novidades para armar esse novo caçador de vampiros. O arsenal de Soma conta com acessórios inéditos (como a foice da morte), itens raros e secretos. O castelo dispõe de várias passagens secretas que fazem da área da masmorra um verdadeiro labirinto.
Vale destacar que a trilha sonora desta versão está muito acima do nível de som que ouvimos em **Harmony of Dissonance** (2002). Na verdade, a Konami se espelhou na qualidade e no ritmo das músicas que compunham o título **Circle of the Moon** (2001). Coisa fina.
O que não dá para destacar neste jogo é o nível de dificuldade: sabe aquela história de tirar doce da mão de criança? Pois é, este game é fácil demais. As novas armas utilizadas pelo jogador poderiam ter ganho efeitos especiais (como já vimos em **Golden Sun**), mas limitam-se à normalidade, apesar de seu nomes pomposos: Final Sword e Excalibur, por exemplo.
Claro que o game vai agradar, principalmente aos fãs ardorosos da série. Com exceção dos títulos que foram lançados para o Nintendo 64, todos os outros carregam os mesmos elementos que fazem da aventura um clássico. No balanço geral, **CaoS** recebeu um "temperinho" e nada mais. Mas para um título como **Castlevania**, que possui uma fórmula definida e muito boa de se jogar, as mudanças devem ser feitas com cautela. Basta fazer valer a regra: em time que está ganhando não se mexe!





AVALIAÇÃO (Recomendado para maiores de 13 anos — 13+)

Graficos **8,0** / Som **9,0** / Jogabilidade **9,5** / Diversão **10** / Replay **7,5**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **KCET**/ Publisher: **Konami**

NOTA FINAL 8,8

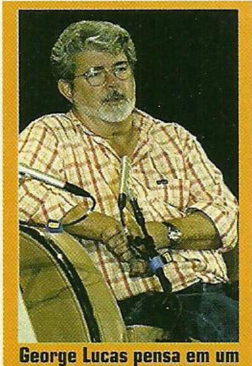
LUCAS Arts®

A dom

O logo mais bacana da história

Criado em 1991, o logotipo "Gold Guy", da LucasArts tornou-se muito mais do que uma simples representação da marca. Nasceu depois que, literalmente, centenas de esboços foram rejeitados por George Lucas. O resultado, segundo a própria companhia, reflete a ousadia e o poder intuitivo da empresa, representados por linhas irregulares, traduzindo a visão da corporação na figura estilizada do olho. Independente do blablablá, é o logo mais hilário e carismático já feito. Repare bem: o Gold Guy costuma interagir com o jogador na abertura e no final de todos os jogos com o selo LucasArts.

Em 1982, enquanto a maioria das produtoras enxergava os jogos de computador como simples blocos indefinidos controlados sobre um cenário monocolor, George Lucas previa que aquilo tinha potencial para fazer fortuna. Previsão feita pelo mesmo homem que, anos antes, havia mudado para sempre a história do cinema ao criar a mais fantástica história intergaláctica de todos os tempos: "Star Wars". Conseqüentemente, abriu um departamento de games dentro da Lucasfilm, sua produtora cinematográfica. O minúsculo e praticamente insignificante escritório era vizinho de um prédio onde hoje estão a Pixar (responsável pelos longas de animação "Toy Story" e "Monstros S.A.") e a Industrial Light & Magic (a área da Lucasfilm responsável pelos efeitos especiais de nove entre dez filmes ganhadores de Oscar). Da mesma forma que a ILM tinha como foco levar os efeitos visuais do cinema a um patamar superior, George Lucas pediu pessoalmente ao pequeno grupo de designers, programadores e artistas da área de jogos que elevassem a qualidade dos produtos gamísticos em relação ao que existia no mercado. Ele queria algo melhor e mais interessante do que os títulos da época. Sem demora, a galera se afundou em pesquisas para descobrir detalhes do funcionamento do Atari 2600 e do 5200. Os dois softwares usados nos estudos das máquinas acabaram virando os dois primeiros lançamentos da empresa: **Ballblazer** (lançado em março de 1984, para Atari 2600, Atari 5200, Atari 800, Commodore 64, Apple II, PC, Amstrad, Sinclair Spectrum e Atari 7800) e **Rescue of Fractalus** (lançado exatamente na mesma data e para os mesmos consoles). Os dois títulos foram produzidos em conjunto com a Atari e distribuídos pela Epyx. Na coletiva de imprensa em que anunciara os jogos, o departamento de games nasceu oficialmente com o nome de Lucasfilm Games.


George Lucas pensa em um novo título para os games

Um passo à frente

Durante o desenvolvimento de outros títulos, a empresa incentivava os programadores a criar novas e eficientes tecnologias, buscando estar sempre à frente da concorrência. Isso permitiu algo inédito para a época: **Ballblazer** tinha um efeito sonoro que mudava de acordo com o desempenho do jogador; **Rescue of Fractalus** possuía um gerador de fractais (daí o nome do jogo) que aumentava a taxa de quadros no Atari e, finalmente, uma simulação de escala que permitia ao personagem mudar de tamanho quando andava na tela de **The Eidolon**. No entanto, a criação que colocou a Lucasfilm Games no olho do furacão atende por SCUMM, ou Script Creation Utility for Maniac Mansion. Trata-se de uma engine que revolucionou a maneira de controlar os personagens nos games de aventura da época. Normalmente, os jogadores precisavam digitar comandos na tela, como "andar para cima", "pegar" e assim por diante. Com o Scumm, bastava escolher a ação e clicar com o mouse. Eles haviam reinventado a roda! A nova interface, ovacionada por

Força
ina os games

Depois de revolucionar o cinema com Star Wars, George Lucas cria uma empresa com o objetivo de inovar na produção de jogos

Por Bruno Arruda


Battle for Naboo


Bounty Hunter

críticos e usuários, tornou- se padrão para os futuros lançamentos da companhia.

Do cinema para os games

Era apenas uma questão de tempo até a produtora de jogos começar a trabalhar em conjunto com o pessoal da área de filmes, afinal, as duas empresas são de propriedade de George Lucas. Foi assim que, em julho de 1989, enquanto "Indiana Jones e a Última Cruzada" era exibido nos cinemas, as lojas recebiam o game baseado no longa-metragem. O início da década de 90 provou o enorme potencial criativo da produtora, que foi renomeada para LucasArts Entertainment Company, garantindo identidade e desvinculando a criação da Lucas Film. Foi uma época de ouro para a jovem companhia, que mostrou competência em criar tanto franquias inéditas, recheadas de humor, como **Sam & Max e Day of the Tentacle** (ambos para PC), como em aproveitar ao máximo o incontável arsenal de licenças cinematográficas que possuía, incluindo o sucesso **Star Wars**. Aliás, foi justamente com a saga de Luke Skywalker que a LucasArts aproveitou, mais uma vez, para demonstrar como se usa, de verdade, uma nova tecnologia. Enquanto a maioria da empresas utilizava o CD-ROM para incrementar o uso de voz digitalizada nos games, a produtora de Lucas entupiu a mídia com vídeo em tela cheia para deixar boquiabertos os jogadores em **Rebel Assault**, lançado em 1993.

No mesmo ano, foi criada a primeira aventura inédita de Indiana Jones, sem nenhuma relação com os filmes. O jogo, chamado **The Fate of Atlantis**, colocava, lado a lado, o explorador de chapéu e a garota Sophia para descobrirem o paradeiro da cidade perdida de Atlântida antes dos nazistas. A grande inovação: o jogador podia escolher três diferentes caminhos para seguirem na jornada. Havia um modo mais focado na ação (Fists), um que exigia mais raciocínio com enigmas (Wits) e, finalmente, um modo em equipe, com a ajuda de Sophia (Team). O jogo não só foi um sucesso, como se tornou um dos clássicos mais cultuados pelos fãs da empresa.

A hora dos consoles

Depois de ratificar sua condição de produtora de ponta para games de PC, a LucasArts inicia sua expansão para os videogames. **Star Wars**, o carro-chefe do projeto, foi o primeiro a chegar ao NES, em novembro de 1991. A partir daí, foi uma enxurrada de games da saga dos Jedi, com **The Empires Strikes Back**, para o NES, em dezembro do mesmo ano, **Super Star Wars**, um ano depois para o SNES (considerado pela revista Nintendo Power o melhor jogo de 1992), **Super Empire Strikes Back**, em 1993, e **Super Return of the Jedi**, em 1994. A franquia mais lucrativa da LucasArts ainda renderia uma batelada de adaptações e histórias inéditas. **X-Wing**, **Tie Fighter**, **Rebel Assault**, **Jedi Knight: Dark Forces**, **X-Wing vs. Tie Fighter**, **Shadows of Empire**, **Masters of Teräs Käsi**, **Yoda Stories**, **Rogue Squadron**, **Episode I Racer**, **The Phantom Manace**, **Jedi Power Battles**, **Battle for Naboo**, **Jedi Outcast**, **Force Commander** e **Clone Wars** são apenas alguns dos títulos lançados com a marca Star Wars, englobando tanto PCs quanto consoles da nova geração e diversas versões do GameBoy. Paralelamente a tudo isso, some sucessos para computador, como **The Dig**, **Full Throttle**, **Outlaws**, **The Curse of Monkey Island** e **Grim Fandango**, e você terá uma das produtoras mais criativas e diversificadas de que se tem notícia.

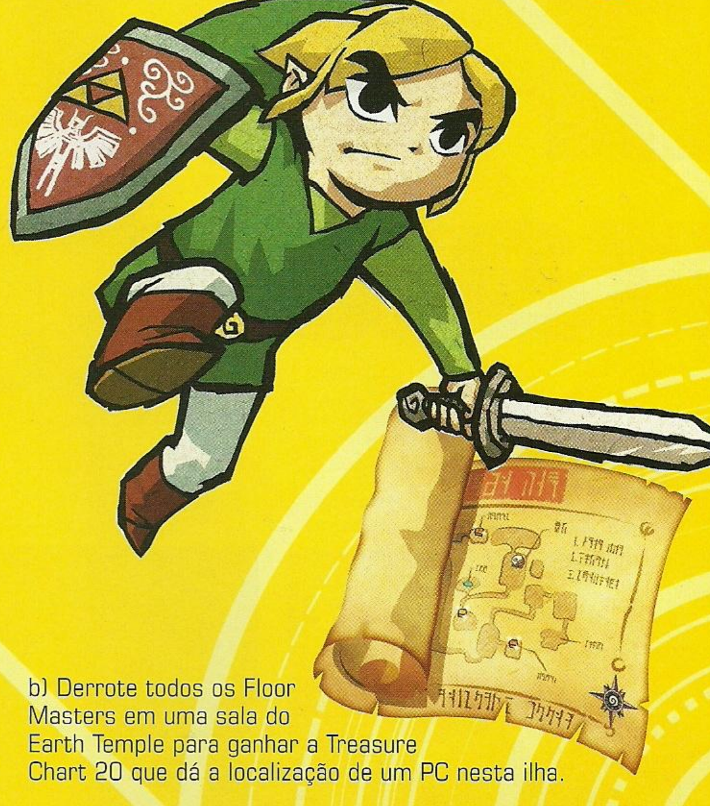
TOP SECRET

Especial The Legend of Zelda: The Wind Waker



Agora que você já chutou o traseiro de Ganon, relaxe e inicie a busca pelos extras da aventura. Complete sua coleção de mapas do tesouro, encha seu inventário com os itens secundários e encontre todos os pedaços de coração do jogo.

Eduardo Trivella



Itens Secundários

Existem alguns itens que não são necessários para terminar a aventura, mas servem como tempero e dão aquela satisfação de possuir tudo no jogo. Tais itens são:

Deluxe Picto Box – Serve para tirar fotos coloridas. Salve Tingle em Windfall Island e pegue a Picto Box no pequeno labirinto atrás dele. Fale com o fotógrafo Lenzo e aceite os três desafios dele: tire uma foto do cara apaixonado colocando cartas na caixa de correio, uma foto do cara de camisa verde e laranja no bar quando ele se assustar (dê uma cambalhota em direção à parede), e outra da mulher de vestido laranja que está perto da loja de Lenzo, quando ela olhar para o carinha loiro que, volta e meia, para perto dela. Depois de cumprir as três tarefas, vá até Forest Haven e use uma garrafa para pegar um vagalume perto da Deku Tree. Leve o bicho para Lenzo e ganhe a máquina.

Hero´s Charm – Dê 40 Joy Pendants para a professora Ms. Marie em Windfall Island e ganhe este item que serve para ver a energia dos inimigos.

Magic Armor – Protege contra ataques consumindo magia. Durante o dia, fale com Zunari, o cara de turbante de Windfall Island, e concorde em encontrar mais itens para a loja dele. Pegue o item que ele te deu e leve para um dos comerciantes que estão em Bomb Island (E6), Greatfish Isle (D2) ou Mother & Child Isles (B2). Assim que trocar o primeiro item, volte até Zunardi e pegue a armadura.

Pedaços de Coração

São 44 Pedaços de Coração (vamos chamar de PC para simplificar), ao todo, e eles podem ser pegos em qualquer ordem. Só fique esperto para ver se você já tem os itens necessários para pegar aquele que te interessa. Para facilitar sua leitura, colocamos em ordem alfabética com relação aos locais em que eles se encontram.

Angular Isles (G5)
a) Puxe e empurre blocos para formar uma escada até o PC.
b) Ache uma Tresure Chart em Forbidden Woods e confira a localização do PC.

Bomb Island (E6)
a) Detone a bomba no topo da ilha, entre no buraco e ataque um Magtail até ele virar uma bola. Coloque a bola em cima de um botão, passe pela porta e depois pise em outro botão para apagar as chamas. Transforme mais Magtails em bolas e jogue-os nos buracos da plataforma central para apagar o fogo ao redor do baú.
b) Derrote todos os Floor Masters em uma sala do Earth Temple para ganhar a Treasure Chart 20 que dá a localização de um PC nesta ilha.

Crescent Moon Island (A5)
a) Depois de pegar a Treasure Chart 11 em Dragon Roost Cavern, vá até esta ilha e use o Grappling Hook para puxar o tesouro do fundo do mar.

Diamond Steppe Island (F1)
a) Marque 19 pontos ou mais no minigame de Salvatore, em Windfall Island para ganhar a Tresure Chart 23 que indica o PC desta ilha.

Dragon Roost Island (B6)
a) Jogue o minigame das cartas no segundo andar e acerte 25 para que o administrador contrate um novo funcionário. Dê uma volta, retorne, fale com o carinha que foi contratado e acerte mais 25 cartas. Coloque no correio a carta que esse cara vai te dar e espere seu PC chegar pelo correio.
b) Dê 20 Golden Feathers para o Rito que está no segundo andar e você ganhará 100 Rupees e um PC, que, posteriormente, chegará pelo correio. (Golden Feathers podem ser arrancadas de Kargoroks, pássaros de rabo amarelo, com o Grappling Hook).

Five-Star Isles (G7)
a) Entre em um submarino e derrote todos os inimigos.
b) Tire uma foto com a Deluxe Picto Box da mulher vaidosa em Windfall Island e ganhe a Treasure Chart que mostra o local onde um PC está escondido nesta ilha.

Flight Control Platform (B7)
a) Vá até esta plataforma depois de aumentar sua barra de magia e faça o vento soprar para Noroeste. Use a Deku Leaf e aproveite as correntes ascendentes para planar até o final do caminho.

Forest Haven (F6) 
a) Depois de entrar em Forbidden Woods, você receberá um PC pelo correio, enviado pelo Chieftain.
b) Encha uma garrafa com a água de Forest Haven e salve as árvores que estão morrendo. Você tem 20 minutos para isso então, é melhor usar sempre a canção Ballad of Gales para se teletransportar pelos mares.
c) Com uma Treasure Chart encontrada em Tower of the Gods, você tem o paradeiro de mais esse PC.

Forsaken Fortress (A1) 
a) Levante os barris que estão ao lado de uma cela, pise no botão e pegue o PC dentro do baú.

Greatfish Isle (D2) 
a) Suba na ilhota com uma árvore seca e faça o vento soprar para Noroeste. Use a Deku Leaf para chegar até uma pequena caverna com um baú e o PC.

Headstone Island (G3) 
a) Transforme-se em gaivota com uma Hyoi Pear e pegue o PC no topo da ilha.

Needle Rock Island (E1) 
a) Use uma Hyoi Pear para se transformar em gaivota e bater no cristal no topo da ilha. As chamas ao redor do baú baixarão e você poderá pegar o PC.

Outset Island (G2) 
a) Use o Hook Shot para subir até a cabeça de pedra atrás da casa da vovó. Levante essa cabeça, caia no buraco e derrote inimigos até ganhar uma Triforce Shard. Quando isso acontecer, reflita o raio de sol na estátua que está na sala. Continue caindo por buracos e matando inimigos até ganhar o PC. Paciência, pois são muitos andares.
b) Durante a noite, pegue o porcão preto no quintal de uma das casas e leve-o até onde a terra está preta. Jogue All-Purpose Bait ali e o porcão cavará o solo. Repita nos outros locais de terra preta e o PC é seu.
c) Desafie Orca, o espadachim de quem você ganhou a espada no começo do jogo, e acerte-o 500 vezes ou mais, sem tomar mais do que dois golpes.

Pawprint Isle (B5) 
a) Rasteje para dentro da grande abóboda branca e azul da ilha. Vá passando pela área gramada até achar um baú com o PC.
b) Depois de pegar a Treasure Chart 30 na Tower of the Gods, vá até o local indicado e puxe o PC do fundo do mar.

Rock Spire Isle (C2) 
a) Depois de aumentar sua carteira de Rupees pela primeira vez, Beedle vai mandar uma carta informando sobre uma liquidação. Vá até essa ilha, entre na loja do maluco e compre o PC por 950 Rupees.



b) Veleje ao redor dessa ilha e procure dois barcos. Afunde-os com seu canhão e puxe os tesouros nos locais onde eles afundaram. Um deles dá 100 Rupees e o outro um PC.
c) Depois de passar por Forsaken Fortress pela segunda vez, dê 20 Skull Necklaces (podem ser pegos com os Moblins, aqueles porcões, usando o Grappling Hook) para o cara do segundo andar da casa de leilões em Windfall Island. Ele dará em troca a Treasure Chart 2 que mostra a localização de um PC em C2.

Seven-Star Isles (A6)
a) Use o telescópio para avistar um bando de gaivotas. Vá até elas e espere um Big Octo (polvo gigante) aparecer. Use o bumerangue ou o canhão para matá-lo e depois puxe o tesouro no exato local onde ele morreu.

Six-Eye Reef (D4)
a) Procure um submarino nesta ilha, entre nele e derrote todos os inimigos.

Southern Fairy Island (F4)  
a) Compre a Tresure Chart de Beedle, em Rock Spire Island, por 900 Rupees e navegue até F4 para puxar o tesouro do fundo do mar.

Spectacle Island (B3) 
a) Pague 50 Rupees a Salvatore e participe do minigame. Você deve afundar cinco navios com dez tiros.

Star Island (A2) 
a) Estoure a grande pedra, caia no buraco e mate todos os inimigos.

Stone Watcher Island (E3) 
a) Suba na plataforma perto desta ilha e jogue bombas em todos os canhões que estão embaixo do piso de madeira.

Thorned Fairy Island (D7) 
a) Uma das Tresure Charts de Wind Temple aponta a localização de um PC aqui nesta ilha.

Three-Eye Reef (D1) 
a) Arremate a Tresure Chart 38 no leilão em Windfall Island e vá até D1 pegar o tesouro do fundo do mar.

Tingle Island (C3) 
a) Procure um bando de gaivotas e siga-as até encontrar um polvo gigante. Acabe com ele e resgate o tesouro no local onde ele afundou.

Windfall Island (B4) 
a) Entre em um dos prédios da cidade e fale com Salvatore para jogar outro minigame. Na batalha naval, seu objetivo é acertar três alvos (com dois, três e quatro espaços) em 24 tentativas.
b) Depois de pegar a Picto Box, fale com a professora Mrs. Marie, na escola, e concorde em trazer os garotos de volta para

a escola. Saia para o pátio, converse com os moleques e brinque de esconde-esconde com eles. Quando achar todos, eles te darão um PC.
c) Visite a casa de leilões durante a noite e comece a fazer lances. Depois que você ganhar alguns leilões (não basta participar), um PC será leiloado. Tome cuidado, pois os preços podem ir às alturas! Se você aumentar o lance em 10%, os outros ofertantes vão ficar imobilizados por um instante. Se aumentar em 20%, essa imobilização dura um pouco mais. Use isso em sua vantagem.
d) Depois de conseguir a Deluxe Picto Box, fale com a garota de vestido laranja que fica perto da escola e, em seguida, com o cara loiro que fica andando pela cidade. Volte até a garota, tire uma foto dela e mostre para o cara, aí fale com os dois novamente. Espere alguns dias (ou toque Song of Passing) e vá até o bar. O feliz casal vai mostrar sua gratidão com um PC.
e) Fale com Zunari (o cara de turbante) e concorde em conseguir mais itens para a loja dele trocando aquele que ele te deu com os comerciantes que estão em três ilhas. Continue trocando até ganhar o PC. A ordem é a seguinte: Town Flower em Windfall Island, Sea Flower em Greatfish Isle, Exotic Flower em Greatfish Isle, Sickle Moon Flag em Bomb Island, Fountain Idol em Bomb Island, Big Sale Flag em Mother & Child Isles, Hero´s Flag em Greatfish Isle, Postman Statue em Greatfish Isle, Shop Guru Statue em Mother & Child Isles e finalmente o PC em Greatfish Isle.
f) Depois de passar pela segunda vez por Forsaken Fortress, vá até o segundo andar da casa de leilões e fale com a garotinha chamada Maggie. Coloque no correio a carta que ela te der e volte. Após a briga do pai de Maggie com o carteiro, encontre esse último no bar e leve para Maggie a carta que ele te der.
g) Faça o vento soprar para o Norte, suba a escada do farol e pise num botão lá no alto. Quando a noite chegar, pule na roda-gigante e vá até o topo. Atire uma flecha de fogo no meio do farol e fale com o cara de amarelo passando pela porta do segundo andar da loja de Salvatore.
h) Depois que o farol estiver aceso, um bau aparecerá em uma ilhota ao lado de Windfall. Use a Deku Leaf para chegar até lá.
i) Coloque qualquer tipo de flor ou bandeira nos 14 pedestais espalhados pela ilha (os que estão dentro de prédios não contam) e depois fale com o cara que está sentado em um banco. É preciso que a loja de Zunari tenha itens à venda.

Treasure Charts
Treasure Charts (TC) são mapas que servem para mostrar a localização de tesouros escondidos no fundo do mar. Damos, aqui, o local onde as TCs são encontradas e, entre parênteses, o local onde o tesouro pode ser encontrado e o que ele é.

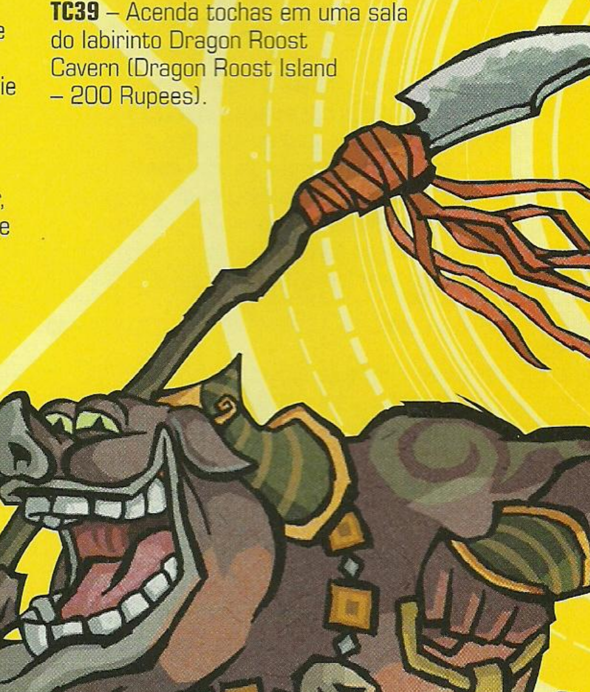
Cliff Plateau Isles
TC25 – Entre na caverna desta ilha, use uma planta-cebola para alcançar o ponto mais alto da sala, atire uma flecha de fogo para abrir o caminho e use a Deku Leaf para chegar até a TC (Forsaken Fortress – 200 Rupees)

Crescent Moon Island
TC9 – Entre no submarino, derrote todos os inimigos e acenda quatro tochas (Horseshoe Island – 200 Rupees).
TC10 – Abra um baú na ilha (Tingle Island – 200 Rupees).

Cyclops Reef
TC21 – Destrua todos os canhões das paredes depois de passar por Forsaken Fortress pela segunda vez (Cyclops **Reef** – Light Ring Chart).



Dragon Roost Island
TC11 - No primeiro andar da Dragon Roost Cavern, atire um Boko Stick em chamas por cima do buraco e use o Grappling Hook para chegar até o baú com a TC (Crescent Moon Island – Pedaço de Coração).
TC39 – Acenda tochas em uma sala do labirinto Dragon Roost Cavern (Dragon Roost Island – 200 Rupees).





Five-Eye Reef
TC41 – Depois de passar por Forsaken Fortress pela segunda vez, vá até esta ilha e elimine o navio e todos os canhões da parede (Four-Eye Reef – Great Fairy Chart).

Forest Haven
TC1 – No terceiro andar de Forbidden Woods (Crescent Moon Island – 200 Rupees).
TC3 – Suba no ponto mais alto onde você joga o Grappling Hook logo antes de entrar na área da Deku Tree e use a Deku Leaf para voar até uma ilhota (Eastern Fairy Island – 200 Rupees).
TC15 – Jogue uma bomba para abrir uma câmara no subsolo de Forbidden Woods (Angular Isles – Pedaço de Coração).

Four-Eye Reef
TC19 – Depois de passar por Forsaken Fortress pela segunda vez, vá até esta ilha e elimine todos os canhões da parede (Flight Control Platform – Island Hearts Chart)

Gale Island
TC5 – Derrote todos os inimigos em uma sala do Wind Temple (Windfall Island – 200 Rupees).
TC35 – Use as botas para quebrar cinco azulejos rachados em uma sala do Wind Temple e derrote todos os inimigos (Islet of Steel – 200 Rupees).

Great Sea
TC34 – Fale com aqueles carinhas que usam capacetes gozados e vagam por todo o oceano (Eastern Triangle Island – 200 Rupees).

Headstone Island
TC12 – Derrote todos os Stalfos (esqueletos) em uma sala do segundo subsolo de Earth Temple (Five-Eye Reef – 200 Rupees).
TC14 – Entre em um submarino e mate todos os inimigos (Tower of the Gods – 200 Rupees).
TC20 – Derrote todos os Floor Masters (mãozinhas) de uma sala no subsolo de Earth Temple (Bomb Island – Pedaço de Coração).

Horseshoe Island
TC8 – Use a Deku Leaf para soprar as castanhas para dentro dos buracos. Caia no buraco do final e derrote todos os inimigos. (Western Fairy Island – 200 Rupees).
TC28 – Use a Deku Leaf para jogar castanhas em três buracos e depois para chegar a uma ilhota com a TC (Needle Rock Island – 200 Rupees).

Ice Ring Isle
TC36 – Atire uma flecha de fogo no baú coberto com gelo (Bird's Peak Rock – 200 Rupees)

Northern Fairy Island
TC22 – Entre num submarino e derrote todos os inimigos (Spectacle Island – 200 Rupees).

Private Oasis
TC27 – Use o Hookshot para subir na plataforma atrás da cabana (Star Belt Archipelago – 200 Rupees).

Rock Spire Island
TC4 – Beedle está vendendo este mapa por 900 Rupees (Southern Fairy Island – Pedaço de Coração).
TC37 – Jogue bombas nas rochas grandes, pule pelas plataformas e caia no buraco. Acenda as tochas e elimine os inimigos (Fire Mountain – 200 Rupees).

Seven-Star Isles
TC16 – Destrua todos os navios e canhões das paredes dos corais (Shark Island – 200 Rupees).

Six-Eye Reef
TC26 – Depois de passar por Forsaken Fortress pela segunda vez, vá até esta ilha e elimine todos os canhões da parede (Northern Triangle Island – Octo Chart).

Spectacle Island
TC17 – Vença duas vezes o minigame de Salvatore (Ice Ring Isle – 200 Rupees).

Southern Fairy Island
TC40 – Elimine todos os navios e canhões da parede (Headstone Island – 200 Rupees).

Three-Eye Reef
TC32 – Depois de passar por Forsaken Fortress pela segunda vez, vá até esta ilha e elimine o navio e todos os canhões da parede (Boating Course – Sea Hearts Chart)

Tower of the Gods
TC6 – Atire uma flecha em um olho no primeiro andar deste labirinto (Six-Eye Reef – 200 Rupees).
TC30 – Atire flechas de uma plataforma dentro do labirinto (Pawprint Island – Pedaço de Coração).

Two-Eye Reef
TC13 – Depois de passar por Forsaken Fortress pela segunda vez, vá até esta ilha e destrua o navio inimigo e todos os canhões das paredes (Overlook Island – Secret Chart)

Windfall Island
TC2 – Depois de visitar Forsaken Fortress pela segunda vez, dê 20 Skull Necklaces ao cara do segundo andar da casa de leilões (Rock Spire Isle – Pedaço de Coração).
TC7 – Ganhe duas vezes o minigame de batalha naval de Salvatore (Star Island – 200 Rupees).
TC18 – Leilão (Windfall Island – 1 Rupee).
TC23 – Marque 19 pontos ou mais no minigame de Salvatore (Diamond Steppe Island – Pedaço de Coração).
TC24 – Depois de pegar a Deluxe Picto Box, pule na roda-gigante e entre na casa do fotógrafo Lenzo pelo segundo andar. Tire uma foto dele e de sua namorada e mostre para as fofoqueiras perto da entrada da cidade (Northern Fairy Island – 200 Rupees).
TC29 – Use o mesmo caminho da TC24 e abra o baú no final do corredor (Mother & Child Isles – 200 Rupees).
TC31 – Use a Deluxe Picto Box para tirar uma foto da lua cheia e depois mostre-a ao cara que está sentado nas escadas durante o dia e olhando as estrelas durante a noite (Forest Haven – Pedaço de Coração).
TC33 – Tire uma foto com a Deluxe Picto Box da mulher que se acha linda (perto da loja de poções) e mostre a ela (Five-Star Isles – Pedaço de Coração).
TC38 – Leilão (Three-Eye Reef – Pedaço de Coração).

SONIC



Tem gente que o chama de ouriço. Tem gente o chame de porco-espinho. Discrepâncias à parte, há um ponto em que todos concordam: Sonic é rápido. Muito rápido. Tão rápido que, às vezes, nem se vê o azulão passando pela tela. Criado em 1991 para atuar exclusivamente em consoles da Sega, o espinhudo ecentemente virou a bandeira e agora joga no lado Nintendo da força. Durante muitos anos, foi concorrente direto de Mario, já que era a mascote-símbolo da empresa que o criou. Impaciente ao extremo, não espera ninguém e está sempre correndo em alta velocidade atrás de umas esmeraldas que são verdadeiras preciosidades para ele, também não poupa esforços para frustrar os planos malignos do dr. Robotnik. Gosta de puxar a responsabilidade para si próprio, mas como é muito popular, possui vários amigos que nunca o deixam na mão.

GAMES EM QUE SONIC DEIXA TODO MUNDO COMENDO POEIRA

Sonic Advance	GBA – 2002
Sonic Adventure 2 Battle	GC – 2002
Sonic Mega Collection	GC - 2002
Sonic Advance 2	GBA – 2003
Sonic Adventure DX	GC – 2003
Sonic Pinball Party	GBA – 2003 no Japão, futuro lançamento nos EUA
Sonic Battle	GBA – futuro lançamento
Sonic Heroes	GC – futuro lançamento

Coluna Um - Os amigos: Amy Rose, Miles "Tails" Power e Cream são seus principais amigos
Coluna do Meio – Em cima do muro: Knuckles é seu rival, mas os dois até que se dão bem
Coluna Dois – Os inimigos: o cara que atazana a vida de nosso herói se chama dr. Robotnik (conhecido como dr. Eggman) e também já passou apuros com um tal de Metal Sonic

25 ambientes destrutíveis, vilões clássicos e um herói com 45 ataques devastadores.

E aí, vai encarar?





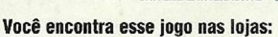





Na compra do jogo para Xbox, PlayStation 2, GameCube ou Game Boy Advance ganhe uma camiseta exclusiva*







Distribuído por:



Distribuído por:











Você encontra esse jogo nas lojas:
Livraria Saraiva, Livraria Siciliano, Livraria Bom Livro, Livraria Curitiba, Fnac, Lojas Americanas, Americanas.com, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Multi Mix, Bubsy Game (RJ), Crocodile Games (RJ), Extreme Games (RJ), Net Box (RJ), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Star Computer Rio Sul, Star Computer Tijuca, Galaxia Shop (CE), Game Bit (Mogi das Cruzes - SP), World Games (Sorocaba - SP), Premier Vídeo (Morumbi/Sumaré - SP), Shop Dan, Sil Games, Taycom Eletrônicos, Union Eletrônicos, Uz Games, WWW Softwares & Games e outras lojas de informática, livrarias e supermercados em todo o Brasil.

***Promoção válida até o término do estoque. Consulte nossas revendas. Imagem meramente ilustrativa.**